GEIBUN MOOKS No.144

発行日●1995年7月20日発行

NEO·GEO FREAK

SNK公認オフィシャル情報誌

ネオジオフリーク

1995 VOL.3

580YEN

芸文社



ついに情報入手!

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

✺全チーム詳細紹介!

✺大張正己「超人学園ゴウカイザー」秘蔵原画集

✺生駒治美インタビュー

✺新世界楽曲雑技団インタビュー

✺チバレイのゲームウォッチング

超人学園ゴウカイザー

✺必殺技解説

ワールドヒーローズパーフェクト

✺対戦完全攻略&隠しキャラ出現コマンド公開!!

特別付録

大張正己描き下ろし

「超人学園ゴウカイザー」オリジナルポスター


95
TM


Human Hudson
FAR EAST OF EDEN
天外魔境
真伝
NEO GEO
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」
我が道に敵なし
あの天外がネオジオに登場！
剣と魔法を使った熱血迫力格闘で、
アーケードになぐり込みだ!!
JIPANG
▲天外魔境の人気キャラ総出演だ！
▲ジパングを舞台に剣と魔法が炸裂
JIPANG
出雲
戦国マンジ丸
八雲
▲多彩なキャラの動きも見所だぞ
▲ハデな必殺技がガンガン出るぞ！
©1995 HUDSON SOFT
©1989, 1995 RED
開発元
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目４番22号 ハドソンビル TEL 011-841-4622 FAX 011-821-1854
ハドソン東京 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目１番１号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622 FAX 03-3235-4653
ハドソン大阪 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622 FAX 06-251-6244
(ハドソン札幌・ハドソン名古屋・ハドソン福岡)
総発売元
The Future Is Now
SNK®

CONTENTS

NEO・GEO FREAK

1995.VOL.3

表紙●超人学園ゴウカイザー
イラスト:大張正己(スタジオG-1)
表紙デザイン●山田幸廣(PRIMARY GRAPHICS)





SNK	格闘アクション	250 M
MVS 発売日未定 価格未定	カセット 9月1日発売 29,800円	CD 9月29日発売 価格未定

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

注目は草薙京VS八神庵 熱き闘いの火蓋が再び切って落とされる!!

再びはじまるSNKの祭典 今年の大会も熱くなりそうだ!!

SNKキャラ夢の対決というフレーズで一世を風靡した『K.O.F.'94』の続編、『'95』が早くも登場する。

今回は前作の8チームの中からスポーツチームが抜け、新たに「ビリー」と「如月」、そして「草薙京」のライバル「八神庵」の3人で形成されたライバルチーム(アメリカ代表)が加わった。

システム的にも、自由にチームを作れるチームエディットモードや、新しい攻撃動作のカウンター攻撃(仮)、そして各キャラクターごとに新必殺技が加わったりと、かなりパワーアップしている。

今号では初お目見えの画面写真と共に、システムや各チームについて紹介していこう。

メインストーリー

西暦1995年。またもや世界中の強豪達の元に「キング・オブ・ファイターズ'95」の招待状が届いた。

差出人は「R」!! 果たして「R」とは空母と共に自爆したはずのルガールなのだろうか? 今回の大会参加者の中には、前回のアメリカチームを敗って「ビリー・如月・八神」チームが、新たに出場を決定している。果たして、ビリーの陰謀とは、如月の野望は、そして、草薙京の宿敵である八神庵の目的とは!?

新たな挑戦者を加え、アメリカチームを除いた前大会の参加者を巻き込み、巨大な陰謀は「キング・オブ・ファイターズ'95」を中心に渦巻き始めていた。

とこんな感じのメインストーリーだがどうだろうか?

何といっても、ビリー・如月・八神それぞれの思惑がからんだライバルチームと、主人公チーム(日本チーム)との絡みに注目したい。

そして、今回の大会主催者である「R」の存在。果たして「R」とは何者なのか? 前回の大会主催者「ルガール・バーンシュタイン」なのだろうか?

しかし、「ルガール」は前大会の時に空母と共に死んだのは、前作のエンディングで明らかになっている(多少不明瞭な点はあるが)はず、となると「ルガール」と思わせといて、別人が待ち受けている場合も考えられる。

考えれば考えるほど謎は深まるばかりだが、何はともあれ発売までもう少し。自分の目で確かめられるのは間近だ。



あのルガールが再び蘇ったのだろうか? 謎は深い

※写真は開発中のものを掲載しています。



舞、ハイデルン、ロバートチームといった夢の組み合わせも可能。



1人ずつキャラを選んで…



自分の好きなチームを作ることが可能だ。今から悩んでしまいそうだ

チームエディットモード

今回の目玉ともいえるシステム、それがこのチームエディットだ。

8チームに分かれている全24人の中から3人選び、一つのチームとしてまとめることが可能な夢のようなモードだ。簡単にいえば、自分の好きなキャラだけをまとめたチームを作ることが可能になったのだ。そのチーム結成パターン数は、2000通りを越えるという物凄さだ。

また、チームエディットモードの時は対戦するCPUもキャラクターエディットしてくるので、どんなメンバーと闘うのか分からないというところに面白さがある。

もちろん前作のチームモードも継承されているので、安心してもらいたい。

ちなみにこのチームエディットモードは業務用、NEO・GEO版、NEO・GEO CD版など、すべてについているので、どこでも自由に楽しむことが可能だ。





チームバトルシステム

前作『'94』から採用されているバトルシステム。

3人で1チームという、まるで剣道や柔道の団体戦と同じように、勝ち抜き戦方式のルールになっている。

キャラの順番はチームを選んだあとに、そのチーム内で決めることになる。

勝ち抜いたキャラはある程度体力が回復し、負けたキャラは次の対戦キャラにバトンタッチをして、次の闘いへと移ることになる。

そして、結果的に対戦相手3人を倒せば、先に進めるようになっているというわけだ。

このシリーズ独特のシステムといえるだろう。

また、チームバトルならではの援護攻撃（詳しいことは援護攻撃の項目を見てね）というシステムもついている。



前作にあったチームバトルは…



もちろん今回もある

大会規約（ゲームの勝敗）

今大会のルールについて説明しておこう。ルールは8つあり、すべての項目を順守するようにしてもらいたい。順守しない場合、その場で失格になるので注意されたし。

① 選手は相手チームのメンバー3人を倒すことで1チームクリアとなる。

② 各選手の体力ゲージが「0」になると、その選手は戦闘不能となり、後方で待機している選手と交替になる。

③ 画面に表示されている体力ゲージはチームメンバー1人のもので、この体力ゲージが「0」にならない限り、その選手で続けて次の相手と闘うことができる。ただし、勝ち抜いた選手の体力は完全に回復するというわけではない。

④ 対戦相手を倒すと、まず勝利ボーナスと残り時間の量に応じて、若干体力が回復する。

⑤ 勝ち抜いたキャラは前の対戦での残りの体力と、上述の回復した体力分を加えた体力ゲージで、次の試合に望まなくてはならない。

⑥ 時間切れで勝利したキャラもK．O．で勝利した場合と同じく、そのまま次の対戦者と闘わなくてはならない。

⑦ 時間切れした時点で、体力の値が同じだったと認められた場合や、ダブルK．O．だった時はその試合は引き分けとなり、両者とも倒れたことになり負け扱いになる。

⑧ 対戦成績が2対2の状態で、最後の対戦者が引き分けになった場合は、その最後の対戦者同士の再試合（この試合も引き分けになると両チームとも失格）となる。

以上、大会のルールはこんなところだ。君達の力を存分に発揮してもらいたい。

大会主催者「R」



大会規定を守りながら闘い抜く

前作からあるシステムと新たに加わったシステムが融合！

基本操作方法

レバーとボタンによる操作方法は前作と変わっていない。ただし、餓狼キャラ（テリー、アンディ、東、キム、舞、ビリー）だけは、しゃがみ歩きをすることができるようになっている。

基本操作一覧表

・垂直ジャンプ	レバー上
・前方ジャンプ	レバー前斜め上
・後方ジャンプ	レバー後ろ斜め上
・前進	レバー前
・後退	レバー後ろ（ガード）
・しゃがみ	レバー下、レバー前斜め下（餓狼キャラのみしゃがみ歩き）
・しゃがみガード	レバー後ろ斜め下
・弱パンチ	Aボタン
・弱キック	Bボタン
・強パンチ	Cボタン
・強キック	Dボタン

ダッシュ・バックステップ

基本的には他のシリーズのものと変わらないが、ダッシュ中やバックステップ中に、一部のキャラ（前作『94』のスポーツチームにいたブライアン・バトラーのスクリューボディプレスなど）の必殺技が出せるという特性があった。しかし、今回の情報ではそれらの特性が継承されているかまでは、まだ明らかにされていない。次号の情報に期待してもらいたい。

攻撃避け

前作で初めて採用されたシステム。地上でAボタンとBボタンを同時に押すことによって、相手の攻撃を避けるような動作をする。その動作中は全身無敵になり、飛び道具だろうが突進技だろうが、何でも避けることができる。

ただし、相手がこちらを投げられる判定のみ残っているので、こればかり使っていると投げられてしまう。うまく使い分ける必要があるだろう。しかし今回、この状態から反撃できるシステムが加わった。



前作同様、飛び道具も抜けられるようだ

カウンター攻撃（仮）

今回から採用された新システム。簡単に説明すると、攻撃避けの状態から反撃することができるという非常にシンプルなものだが、攻撃避けしたところをとっさに投げようとした相手に反撃できるといった使い道がある。

ちなみにレバー前＋AボタンまたはBボタンで、出すことができる。



うまく使えば反撃も可能だ

ぶっ飛ばし攻撃

一見、ただの通常技だが相手にヒットすると、文字通り画面端までぶっ飛ばしてしまう強力な技だ。この技はCボタンとDボタンを同時押しすることによって、出すことができる。また、前作ではこの技にキャンセルをかけて必殺技を出すことができたが、今回どうなるかは現在のところ分かっていない。個人的には是非とも残してほしいところだ。



当たった相手は画面端までぶっ飛ぶのだ。ちなみにCDボタン

空中ぶっ飛ばし攻撃

簡単にいうと、「ぶっ飛ばし攻撃」の空中版。出し方も空中でCボタンとDボタン同時押しと同じだ。

また、当たればぶっ飛ぶので、ジャンプキックを当てたあとに「食らい投げ」されたりするのを防ぐことができる。



攻撃の技パターンが変更になったようだ



ABCボタン同時押しでパワーがたまる。ひたすらためよう

パワー溜め

Aボタン、Bボタン、Cボタンを押し続けることによって、下にあるパワーゲージをためることができるシステム。

ゲージが一杯までたまると、自キャラの攻撃力が通常の1・5倍になり、さらにこの状態なら1回のみ「超必殺技」を出すことができる。

ちなみにパワーゲージは、一杯になる前に「挑発」されると減ってしまうので、チビチビためずに一気にためた方がいいだろう。

また「パワー溜め」は、次のラウンドに持ち越すことはできないが、パワーをためはじめたら、レバーをどこに入れても大丈夫なので、途中で攻撃されても一部の必殺技で反撃することも可能だ。

援護攻撃

チームバトルならではといった感じのシステム。闘っている時に自キャラが気絶したり、接触技を受けている時にAボタン、Bボタン、Cボタンを同時に押すと、以下の条件を満たしている場合のみ援護攻撃をしてくれる。

○条件

・背景で待機中の味方が全滅していないこと。
・対戦相手よりも自キャラの体力が少ないこと。
・背景で待機中の味方が画面内に存在していること。

以上の点を満たしている時にコマンドを実行すると、援護してくれる。



味方が画面内にいれば、援護してもらうこともできる

挑発

SNKの格闘ゲームではおなじみのシステム。餓狼シリーズでは本当にただ挑発するだけだったが、龍虎シリーズでは気力、このK.O.Fシリーズでは、パワーゲージを少し減らすことができる。

1回挑発する度にパワーが減るので、連続で挑発するのも有効な戦法かもしれない。



挑発のパターンは変更されていないようだ

超必殺技

すでにあちこちの格闘ゲームに手を変え品を変え、そして名前を変えて採用されているシステムだ。

今回も前作と同じように、体力ゲージが点滅している時や、パワーゲージが一杯までたまっている時に使用することができる。前作で登場したキャラクターたちの技は、変更されていない可能性が濃厚だが、新キャラの3人についてはどんな技か今から楽しみだ。



ビリーの超必殺技、超火炎旋風棍対影二の流影陣。勝敗はどちらの手に持ち込まれるだろうか？

K・O・F'95キャラプロフィール

主人公チーム

草薙京

修行を終え、日本に帰って来た京は港で紅丸と大門の出迎えを受ける。が、そこで待ち受けていたのは、3人への「キング・オブ・ファイターズ'95」の招待状を持ったルガールの秘書であった。修行の成果を試すべく、K・O・F'95に挑む。



年齢：20歳
誕生日：12月12日
血液型：B型（RH−）
身長：181cm
体重：75kg
格闘技：草薙流古武術＋我流拳法
趣味：詩を書くこと
登場作品：K・O・F'94



これも新技。前方に炎の塊を撃つ技のようだ



いわずとしれた京の超必殺技。燃えたろ!



新必殺技だ。蹴り上げるような技のようだ

二階堂紅丸



日本に帰ってくる京を出迎えるために来た港で、ルガールの秘書から「キング・オブ・ファイターズ'95」の招待状を受け取る。もちろん参加の目的は、今大会で優勝し、世界的に有名になること。

年齢：21歳
誕生日：6月6日
血液型：O型
身長：180cm
体重：70kg
格闘技：シューティング
趣味：とにかく目立つこと
登場作品：K・O・F'94



紅丸の新必殺技だ!!

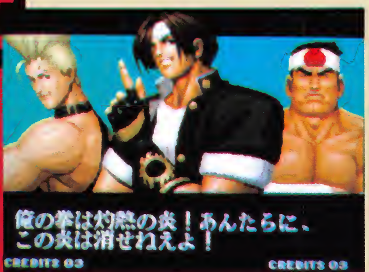


紅丸お得意の雷系の必殺技



紅丸の超必殺技はやはり雷光拳

ストーリー



京が修行から日本に帰って来るという情報を聞き付けた紅丸と大門は、京を迎えに港まで来ていた。

紅丸「まったく、やっと帰って来やがったか!」

大門「さて、どれだけ強くなったかのう…。」

京が乗っているとおもわれる船が到着した時、仮面をかぶった1つの影が彼ら2人に襲いかかった。その攻撃は鋭く、紅丸と大門の力を持ってしても、その攻撃を避けるのが精一杯であった。

紅丸「な、なんだこいつは!?」

大門「うむ、妙にすばしっこい奴だ!」

その時2人に襲いかかった影の仮面をどこからともなく飛んできた炎がかすめた。

影「くっ…!」

炎の飛んできた方向を見た一同の目には、指先についた炎を吹き消す京の姿が映った。

京「何やってんだ、2人とも。」

紅丸「きょ、京か!?」

京の炎がかすった影の仮面は割れて地面に落ちた。その顔はなんと1年前に彼らをルガールの元に案内した秘書だった。

紅丸「お、おまえは!?」

秘書「フッフッフッ…さすがに3人にそろわれるとこちらに分が悪いですね。」

「今回の仕事はこれをあなた方に届ける事ですから、この辺でおいとまさせて頂くわ。」

ルガールの秘書はふところから、一通の招待状を取り出した。

秘書「キング・オブ・ファイターズ'95の招待状です。是非ともあなた方には参加して頂きたいとのことです…では、また会う時を楽しみにしていますよ。」

そう言うとルガールの秘書は素早く走り去った。

紅丸「あっ、ま、待ちやがれ」

京「…まったく、騒々しいな。帰ってきたとたんにこれかよ。」

「でも、まあおかげで退屈はしなくて済みそうだな。」

紅丸「ああ、面白くなってきやがったぜ!」

「それにしても、あの女が来たと言うことは、まさかルガールが…!?」

京「ルガールか…! だったら、なおさらだな!」

紅丸「てことは…またお前らがメンバーかよ。しかたねぇなぁ…!」

大門「うむ、おぬし達と闘うことができぬのはいささか残念だが、それもよかろう。」

京「よし…! じゃあ、行くか!」

こうして3人は、再びチームを組み「キング・オブ・ファイターズ'95」へ参加することを決意したのだった。

大門五郎

彼もまた、京を出迎えた港で、紅丸とともに3人に宛てられた「キング・オブ・ファイターズ'95」の招待状を受けとった。

再び3人でチームを結成し、この、体格から繰り出されるパワーで2度目の戦いに挑む。





豪快極まる五郎ちゃんの超必殺技。投げまくれ!!

年齢：29歳
誕生日：5月5日
血液型：A型
身長：204cm
体重：103kg
格闘技：柔道＋我流格闘術
趣味：自然と親しむこと
登場作品：K・O・F'94



五郎ちゃんの新技はやはり投げだ



これも投げ系の必殺技らしい

ライバルチーム



ビリー・カーン

「貴様らの相手はこの俺で十分だ！
覚悟しなテリー！」

ある日、ギースに呼び出されたビリーは、「キング・オブ・ファイターズ'95」に出場し、ボガード兄弟の抹殺の命令を受けた。ギースは、「如月影二」「八神庵」の名前を出し、この二人とチームを組むよう指示したのだった。

年齢：28歳	格闘技：棒術
誕生日：12月25日	趣味：洗濯
血液型：B型	登場作品：餓狼伝説シリーズ（餓狼伝説3を除く）
身長：179cm	
体重：77kg	



空中に舞い上がり落下時に攻撃



すでにおなじみの対空用の必殺技



以前はビリーの攻撃の要だった技



ビリーの超必殺技といえばこれだ



相手を地面に投げつけるような技



俺の超必殺技は乱舞系の技だ。まず近寄り…

メチャクチャに技を繰り出したあと…

相手を空中にふっ飛ばししまう



八神庵（やがみいおり）

「八神家の復讐の炎だ。
草薙…」

年齢：20歳
誕生日：3月25日
血液型：O型
身長：175cm
体重：79kg
格闘技：八神流古武術（源流は草薙流）＋本能
趣味：バンド

約1800年前草薙家と共にヤマタノオロチを倒したという、伝説の一族である。草薙家の草薙の拳に対して、元々は八尺瓊勾玉を守護していた。草薙家の一族とも言える八尺瓊家の一族だったのだが、約660年程前に志しの相違により草薙家と分裂。本来なら敵であるオロチの一族と血の契約を結び、八神の名を名乗るようになった。

本来、草薙家は歴史の裏に生き歴史を作り上げて来たが、それとは逆に八神家は歴史の闇に生き、その力をもって時の権力者を操り、数々の戦乱を引き起こして行ったのだった。こうして、歴史上の大きな戦いの裏で、この両家の激しい激突は幾度となく繰り広げられてきた。

そのため、八神家の草薙家に対する憎しみは強く、草薙家への復讐のためだけに技を磨いて来たのだった。

基本的には草薙家の分家なので、技は似たものが多いが、オロチ一族との契約を結んでいるために、オリジナルの技も存在する。

京の赤い炎に対して、八神は青紫の炎を自在に操る。



ジャンプ攻撃みたいだが必殺技だ



飛び道具も跳ね返す特殊な必殺技



以前は当たりにくかったが今回は?



ジャンプしたあとに相手を蹴る技



やはり影二といえば霞み斬りだ



影二の超必殺技は斬鉄蟷螂拳だ



新必殺技は相手の目をくらます技

ストーリー



暗闇を一人歩いている人影がある。その人影は如月影二であり、如月がしばらく歩いているとそこに空中からビリー・カーンが襲いかかった。

2人は、お互いの技を出し合い、相討ちになったかのようにみえたが、如月の拳はビリーの眉間ギリギリで止まっていた。

ビリー「…なぜ、拳を止めた。」

如月「おぬしが、棒を止めたからだ。」

ビリーの棒は、如月の喉元ギリギリで止まっていた。2人はゆっくりと離れた。

如月「フム。確か、ぬしの名前ビリー・カーンとかいったな。私に何用だ。」

ビリー「フッ。まあ待て、もう一人役者がそろってからだ…！」

そう言った瞬間に、何者かが放った青白い炎が2人の間を走った。

如月「むうっ！何奴!!」

暗闇の中から、ゆっくりと人影が現れ、その片手には顔面血まみれでまるで死人のようになった男が頭を鷲づかみにされてズルズルひきずられている。

八神「フッフッフッ…つまらん真似をしよって…どういうつもりかは知らんが、この程度の男でオレを殺れるとでも思ったのか…。」

八神はそう言うと、つかんでいた男をビリーの前に投げ出した。実は、八神にボロボロにされた男はギースの配下の中でも腕利きの格闘家であった。

八神「人をこんな所に呼び付けておいて、大したご挨拶だな…。で…今度は、どっちが先に死にたいんだ…。」

ビリー「フンッ、青二才が、黙っていればつけあがりやがって。なめるな！」

三節棍を構えたビリーだったが、何かに威圧され、それ以上動くことができなかった。

ビリー「な、なんだ…。」

ビリーは、ゆっくり近付いてくる八神の背後に異様な影を見たような気がした。

ビリー「こ、このオレが一歩も動くことができないだと…。貴様は一体…！」

八神「俺か？　俺は…」

八神、手にブワッと炎をまとう。

八神「八神…庵。」

如月「や、八神だと！」

ビリー「八神…！　そうか…この男が！」

八神「…死ね。」

ビリー「待て！」

その言葉に、張り詰めていた緊張感は解かれた。

ビリー「さすがだな。2人とも期待以上の人材だ。」

如月「何だと？　どういうことだ！」

ビリーはふところからキング・オブ・ファイターズの招待状を取り出す。

ビリー「こいつを見てみな。」

八神「…キング・オブ・ファイターズの招待状か。それがどうした。」

ビリー「当然、出場するんだよ。おれ達がチームを組んでな！　どうだ！　お前達にも損な話ではないと思うが…？」

八神「…キング・オブ・ファイターズか…。確か、草薙京が出場していたな…。フッ…面白い、奴を殺すにはよい余興かも知れん…。」

如月「ふむ、なるほど。私も極限流空手との決着をつけるためには…」

ビリー「よし、では決まりだな…！」

八神「いいだろう。だが、一言だけいっておく。オレのことを仲間などとは思わないことだ。利用できるものは利用する。オレにとっては、ただそれだけのことだからな。」

如月「当然だ。こちらもその気は毛頭ない！　では、大会で会おう。さらばだ！」

立ち去っていく2人。

ビリー「フッフッフッ、ギース様。これで役者はそろいましたよ。ハッハッハッハッハッ！」



如月影二

「我が宿敵、極限流！今日が命日だと思えー！」

ある夜、サウスタウンに呼び出された影二は、ビリー・カーンの説得により、「キング・オブ・ファイターズ'95」に出場することになった。だが、彼の本当の目的は、あくまでも極限流の抹殺であり、格闘界の頂点に立つ事であった。

年齢：28歳
誕生日：12月25日
血液型：B型
身長：172cm
体重：70kg
格闘技：如月流忍術
趣味：新しい技の開発、修行
登場作品：龍虎の拳 2

餓狼伝説チーム



「やれやれ、またかい？
でも、やるからには、
勝たせてもらうよ」

アンディ・ボガード

年齢：23歳
誕生日：8月16日
血液型：A型
身長：171cm
体重：69kg
格闘技：骨法
趣味：修行
登場作品：餓狼伝説シリーズ、K・O・F'94

兄テリーと修行中だった彼も同じく招待状を受けとった。「キング・オブ・ファイターズ'95」の背後にうごめく悪の気配を感じながら、出場を決意する。しかし、今回も別のチームで出場する舞のことがやはり気になるアンディであった。



アンディの新技は掌底系の技みたいだ

「おっしゃあ！
天才ジョー・ヒガシ嵐と共に見参！」

ジョー・ヒガシ

年齢：22歳
誕生日：3月29日
血液型：AB型
身長：180cm
体重：72kg
格闘技：ムエタイ
趣味：喧嘩
登場作品：餓狼伝説シリーズ、K・O・F'94

ボガード兄弟が修行をしている所へ後から乗り込んだジョーも、2人と同じ心境で戦いに挑むことを決意する。が、しかし、結局彼は強い奴と戦いたいというのが一番の理由のようだ。ボガード兄弟と3人で、またまた大暴れだ！



ヒガシの新技もやはり黄金のカカトだ

「キング・オブ・ファイターズ？
なら、優勝は俺たちだぜ！」

テリー・ボガード

年齢：24歳
誕生日：3月15日
血液型：O型
身長：182cm
体重：77kg
格闘技：マーシャルアーツ＋ジェフ流喧嘩殺法
趣味：ビデオゲーム
登場作品：餓狼伝説シリーズ、K・O・F'94

地中海の小島でアンディと修行をしているところへ「キング・オブ・ファイターズ'95」の招待状が届いた。また…と思いながらも、その背後に悪の影を感じた。〝主催者は誰なのか？〟しかし、今はそんなことは関係ない。とにかく出場だ！



テリーの新必殺技はやはりパワーダンクだ!!

ストーリー

地中海のある小島にて修行中だったテリーとアンディの元にジョー・ヒガシが尋ねて来た。

ジョー「テリー、アンディ！ 2人ともせいがでるなあ。」

テリー「よう、ジョーじゃねえか。今着いたのか？」

ジョー「ああ…。ところで、さっきホテルに寄ってきたんだが、オレ達宛てにこんなものが来てやがったぜ！」

そう言ってジョーはふところからキング・オブ・ファイターズの招待状を取り出した。

アンディ「こ、これは！ キング・オブ・ファイターズの招待状!?」

テリー「おいおい、またかよ。一体どういうことだぁ。」

ジョー「さあね。あっ、それと、さっきまで舞ちゃんもいたんだがな…。」

アンディ「えっ？ ちょ、ちょっと待て。ひょっとして舞も来てるのか…。」

ジョー「ああ、来てたことは来てたんだが、この招待状を見たとたん、どうせアンディはあなた達と組むんでしょ！って、怒ってまた飛行機に乗ってどっかいっちまったぜ！ まったくアンディは女泣かせだなぁ！」

アンディ「な、何でそうなるんだ！ まあ、たぶん舞は前回のメンバーとチームを組むつもりなんだろう。また強敵になるだろうな。」

テリー「それにしても、今度の大会は一体誰が主催者なんだ？ ルガールは前回死んだはずだし…。まさかギースやクラウザーが…！」

ジョー「そのことだがな、キング・オブ・ファイターズの招待状と一緒にこんなのもきてたぜ。」

ジョーはふところから招待状の他にもう1枚の手紙を取り出した。

アンディ「これは…。」

手紙を出してそれを読むテリー。

テリー「テリー君、アンディ君、ジョー君。この手紙が届く頃には丁度キング・オブ・ファイターズの招待状が届いている頃だと思う。前回同様あいにく私は参加することができないのだが、今大会には私もちょっとした余興を用意しておいた。

是非楽しんでくれたまえ。君達が、優勝することを祈っている…。 ギース・ハワード」

アンディ「ギースが、この大会に何か仕掛けているというのか!?」

ジョー「ふ〜ん。まあなんにせよ、これで今回の主催者はギースじゃねえってことがはっきりしたって訳だ。」

アンディ「それじゃあ、クラウザーなのか!?」

ジョー「いや、そりゃ分かんねえぜ…。」

テリー「アンディ、ジョー。今は、そんなことどうでもいいじゃねえか。世界の何処かでキング・オブ・ファイターズという名の格闘大会が開催されるっていうのなら、当然、オレたちも出場しなきゃならねえってことだよ！」

ジョー「ヘッ、そうだな、その通りだ！ とにかく出場して勝ちゃいいんだよ！」

テリー「よし、そうと決まれば早速準備にかかるか。」

アンディ「ああ！」

ジョー「よっしゃあ！ また暴れてやるぜ！」

女性格闘家チーム

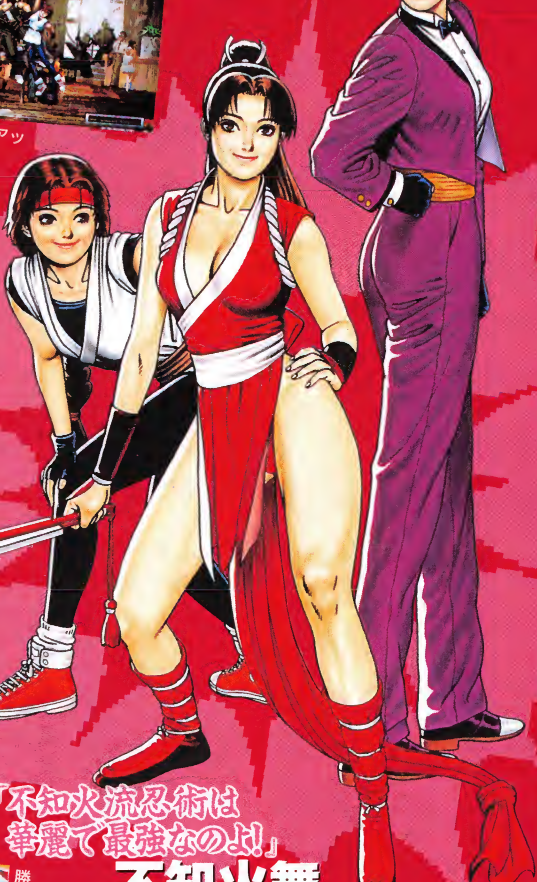
「悪いけど、優勝はもらっちゃうからね!」
ユリ・サカザキ

年齢：20歳
誕生日：12月7日
血液型：A型
身長：168cm
体重：50kg
格闘技：極限流空手（ただし、彼女なりにアレンジされている）
趣味：カラオケ(自分では上手いと思っているらしいが…)
登場作品：龍虎の拳2、K・O・F'94



ユリにはアッパーが…

ユリの元にも招待状が届いた。兄のリョウや父親であるタクマに相談しても、反対されるのは目に見えている。そこで、2人には旅行だとウソをつき、再びキング、舞とチームを組んで出場しようとイギリスのキングのバーをたずねた。



「痛い目に会いたくなかったら、さっさとお帰り!」
キング

年齢：24歳
誕生日：4月8日
血液型：A型
身長：175cm
体重：58kg
格闘技：ムエタイ
趣味：ワイングラスコレクション
登場作品：龍虎の拳シリーズ、K・O・F'94

もちろんキングの元にも招待状は届いた。一度は、格闘技の世界から足を洗ったものの、前大会でチームを組んだユリ、舞の説得により再び格闘への闘志をよみがえらせた。今回も3人でチームを結成し闘いに挑む



あのサプライズローズが復活!!



見た目はとても忍者らしい技

「不知火流忍術は華麗で最強なのよ!」
不知火舞

年齢：20歳
誕生日：1月1日
血液型：B型
身長：164cm
体重：50kg
格闘技：忍術
趣味：おせち料理をつくること
登場作品：餓狼伝説シリーズ（餓狼伝説1を除く）、K・O・F'94

大会の招待状を受け取り、アンディに会うため、彼が修行している地中海の小島をたずねるが、やはりアンディは前回と同じく、テリー、ジョーと組むことになっていた。怒った舞は、最強女性格闘家チーム再結成のため、キングのバーへ向かった。


勝ちポーズも変更。傘とお尻がプリティ♡

ストーリー

キングは自分が経営しているバーの後片付けをしていた。ふと、時計を見上げたキングはため息混じりにつぶやいた。
キング「そろそろ来る頃ね。」
そう思った瞬間に、元気にユリが店に飛び込んできた。
ユリ「こんにちはぁー キングさぁん!!」
キングはその元気に圧倒されたように
キング「はぁ…。やっぱりねぇ…。」
ユリ「あれぇ…驚かしてやろうと思ってせっかく何も言わずにイギリスまで来たのに、何で驚かないの!?」
キング「あのねぇ…」
その時玄関が開いてマイが飛び込んできた。
舞「キングさんー こんにちはー!!」
ユリ「あ～舞さんだぁー こんにちは。」
舞「あっ、ユリちゃんー ひさしぶりぃ。」
キング「は～あ…。あなた達の行動パターンて、まったく予想通りね。」
舞「あら、お見通しだったの…。」
キング「私の所にもこれが来ていたからね…。」
そう言ってキングはふところからキング・オブ・ファイターズの招待状を取り出した。
ユリ「なぁんだ。なら話は早いわ。また一緒にチームを組みましょう。」
キング「う～ん…。」
舞「どうしたの? キングさん。まさか…」
キング「残念だけど…私、今回はやめておこうと思っているの。」
ユリ「え～! な、何でなんですか!? キングさんがいないと私達…。」
舞「そうよ! この3人以外にメンバーなんて考えられないわ!」
ユリ「理由を聞かせて下さい理由を!」
キングはうつむいているが、そのうち肩を震わして笑いだす。
キング「ク、ク、ク、アッハッハッハッ!!」
舞・ユリ「…?」
キング「冗談だよ。」
ユリ「あ～!!」
舞「もう～! ひどいなぁ、だますなんて…。」
キング「ごめん、ごめん。2人を見てるとつい…。」
舞「で、結局の所はどうなの?」
キング「一度あなた達に火付けられちゃったからね。この1年が待遠しかったくらいさ。」
ユリ「やったぁー よぉ～し、見てろよぉ、お兄ちゃん達。」
舞「これで、再び最強女性格闘家チームの登場ね!」
キング「2人とも、出場するからには狙うは当然優勝よ!」
舞・ユリ「ええ!!」

龍虎の拳チーム



タクマの必殺技はやはり覇王至高拳

「わしの極限流、敗れはせぬわ!」
タクマ・サカザキ

今回も、前大会と同じくリョウ、ロバートと3人で闘うことを決めたタクマは、この大会の背後に、死んだはずのルガールの影を感じ取っていた。そして、今大会が自分にとって格闘家人生最後の闘いになることも…。

年齢：50歳
誕生日：2月4日
血液型：O型
身長：180cm
体重：70kg
格闘技：極限流空手
趣味：ソバ打ち(ただしほめると1日中ソバずくめ)
登場作品：龍虎の拳シリーズ、K・O・F'94



リュウの技とはちょっと違うようだ。ロバートなので足技が多いのかなァ?

年齢：24歳
誕生日：12月25日
血液型：AB型
身長：180cm
体重：85kg
格闘技：極限流空手
趣味：車のコレクション
登場作品：龍虎の拳シリーズ、K・O・F'94





極限流の連続技だ。オラオラ!!

道場で修行中のリョウの元へロバートはあわてて飛び込んできた。もちろん彼もリョウと同じく「キング・オブ・ファイターズ'95」の招待状を受け取ったからだ。リョウ、そして、リョウの父でもあり極限流の師匠でもあるタクマと3人で、大会に挑む。

ロバート・ガルシア
「極限流の最強の虎がお相手や! 心してかかってきいや!」

「無敵の龍と呼ばれたからには、負けるわけにはいかないな」
リョウ・サカザキ

サウスタウンの極限流空手の道場で修行をしていたところへ、「キング・オブ・ファイターズ'95」の招待状を受け取った。もちろんユリには内緒にしておくつもりで…。しかし、このときすでに、ユリにも招待状は届けられていた。

年齢：24歳
誕生日：8月2日
血液型：O型
身長：179cm
体重：68kg
格闘技：極限流空手
趣味：日曜大工(家の棚などはリョウが作ったらしい)
登場作品：龍虎の拳シリーズ、餓狼伝説スペシャル、K・O・F'94

ストーリー

サウスタウンの極限流空手道場で、修行中のリョウの元にロバートがあわてて飛び込んできた。
ロバート「お〜い、リョウ! こんなもんが来とったんやけど見たか!?」
そう言って突き出した手に持っているのはキング・オブ・ファイターズの招待状であった。
リョウ「ん? 何だ…。ああ、これか。これならばおれのところにも来ていたよ。」
ロバート「あ、なんやそうなんか…。にしてもリョウ、ユリちゃんはこのことを知っとんのか?」
リョウ「いや、ユリからはまだ何も行って来ていないから多分知らないと思うが。そういえば、今日から海外旅行にいくっていってさっき家を出たばかりだな。丁度いい。ロバート。招待状のことはユリには絶対いうなよ。」
ロバート「ああ、わかっとるて。でもなリョウ、ええ加減その過保護はやめたほうがええんとちゃうか? ユリちゃんかてもう立派な格闘家やで。」
リョウ「ばかやろう! 今回も前回のような危険が待っているかも知れないんだ。それに、ユリは格闘家としてはまだまだ未熟だよ。」
ロバート「はあ…。まあワイはどっちでもええねんけどな。」
大きな旅行カバンを持って空港を歩いているユリ。しばらく歩いてふと立ち止まる。
ユリ「へへ、お兄ちゃんは私がキング・オブ・ファイターズのことを知らないと思っているみたいだけど、前回の参加者にはちゃんと招待状は届いているのよ! さあ、待っててね舞さん、キングさん。」
そのまま去っていくユリ。
場面は再び道場に移る。
リョウ「ところでだな、ロバート。今回の参加メンバーだが、どうする?」
ロバート「そやなぁ、師匠の体はもうかなりガタが来てるみたいやしなぁ。」
タクマ「おいおい、わしをのけものにするつもりか!」
道場の奥からタクマが現われる。
リョウ「お、親父!」
ロバート「し、師匠!」
タクマ「わしは極限流の創始者だぞ! この体、多少のガタがきているとはいえまだまだお前達には負けはせん。何なら試してみるか、ロバート。」
ロバート「い、いやあ。師匠の強さは身にしみて分かってます。ほな、前回同様この3人でチームを組むということでOKやな!」
リョウ「ああ、オレはかまわないぜ!」
ロバート「ほな、決まりやな。よっしゃあ、やったるでぇ!」
だが、タクマは直感していた。ルガールが生きていることを。そして、今回の大会が自分の最後の闘いになるかもしれないということを。タクマは心の中でつぶやいた。
タクマ「今回はかなり苦しい闘いになりそうだ。リョウよロバートよ。今度ばかりはさすがにワシの格闘家人生も終りになるかもしれん。だが、極限流はお前達が立派に継いでくれると信じているぞ…。」

サイコソルジャーチーム

「アイドルの座は、ぜーったい譲れないの!」
麻宮アテナ

年齢：18歳
誕生日：3月14日
血液型：B型
身長：163cm
体重：50kg
格闘技：超能力＋中国拳法
趣味：星占い
登場作品：アテナ、サイコソルジャー、K・O・F'94

SNK女性キャラの元祖。サイキックソルジャーの女子校生である。鎮の修行場でケンスウと修行していたアテナは、悪の気配を感じ取った。「キング・オブ・ファイターズ'95」の招待状が届いたので、修行の成果を試すべく大会に出場する。



見たところ対空用の技ようだ

「アテナ! 俺の格好いいとこみててや!」
椎拳崇(シイ・ケンスウ)

年齢：19歳
誕生日：9月23日
血液型：B型
身長：172cm
体重：61kg
格闘技：超能力＋中国拳法
趣味：マンガを読むこと
登場作品：K・O・F'94

アテナとともに鎮の下で修行をするサイキックソルジャー。アテナとは良きライバルである。彼も前回とは違う成長した自分を試すため、出場を決意する。
すでに自分の彼女だと思い込んでいるアテナとの関係はどうなることやら…。





背中から体当たりするような技



空からの奇襲技のように見える。飛び道具が避けられるかも!

「ばあさん、見とるかのーう」
鎮元斎(チン・ゲンサイ)

年齢：89歳
誕生日：4月27日
血液型：A型
身長：164cm
体重：53kg
格闘技：中国拳法（主に酔拳を使用）
趣味：麻雀
登場作品：K・O・F'94

アテナとケンスウの師匠で、酔拳の達人である。「キング・オブ・ファイターズ'95」の招待状を受け取り、ルガールが死んではいないことを確信する。出場を決意した2人を見て頼もしく思うと同時にちょっと心配でもある…。

ストーリー

1995年8月。チン・ゲンサイの修行場で修行していたアテナとケンスウは突然何か異様な感覚に襲われた。
ケンスウ「な、なんや!? …おい、アテナ。今何か感じへんかったか!?」
アテナ「うん。何かすごい嫌な感じが体を突き抜けたような…」
ケンスウ「う〜ん…なんや嫌な予感がするなぁ…。」
2人が会話している所にチンが姿を現した。
チン「2人とも、ついに悪の気を感じられる程に成長したようじゃのう。」
アテナ「あっ、お師匠様。…今の感じ…あれが悪の気なのですか?」
チン「うむ。しかも、この気は以前感じた事のある恐ろしく巨大で邪悪な気じゃな。」
チンはそう言って懐から一通の招待状を取り出した。
チン「これじゃよ。」
アテナ「そ、それは…!」
ケンスウ「キング・オブ・ファイターズ!?」
アテナ「そ、そんな…。一体どういうことなんですかお師匠さん!」
チン「どうやら、やはりあいつは死んではおらんかったようじゃな。」
アテナ「ル、ルガールが…」
ケンスウ「生きていたやて!?」
チン「どうする? 前回のような危険が待ち受けているのは間違いないぞ。それを承知で出場するかな?」
ケンスウ「はぁ〜? 何ゆうてんねんなお師匠さん。おれらこういう時のために修行してるんとちゃうんか!?」
アテナ「そうよ。今、私達が闘わなくてどうするの!?」
チン「…うむ、その言葉を待っておったぞ。じゃが、当然前回のように数多くの強者との対戦はさけられぬぞ!」
ケンスウ「望むところや! オレかて1年前のケンスウとはわけが違うで!」
アテナ「うん、そうよ! この1年の修行の成果を見せてあげましょう。」
ケンスウ「よっしゃ、決まりやな! ほなまたキング・オブ・ファイターズでひと暴れしてくるか! ハッハッハッハッ!」
無邪気にはしゃぐ2人。それを見て少し心配になるチンであった。
チン「…う〜む、本当に大丈夫かいな……」

キムチーム

チョイ、チャンの更生のため、2人とともに厳しい修行をくる日も行っていた。そこへ再び「キング・オブ・ファイターズ'95」の招待状が届いた。キムが出場しないはずがない。そして、さらに厳しい修行を心に決めるのであった。

「キムのダンナにゃあ、もうついていけねぇぜ」チャン・コーハン

年齢：39歳
誕生日：10月21日
血液型：B型
身長：227cm
体重：203kg
格闘技：パワー攻撃で特に型はない（力にものを言わせる）
趣味：ものを破壊すること
登場作品：K・O・F'94



一見、ヒガシの黄金のカカトに見える。関係あるのだろうか？ 謎だ

チョイと同じく修行にうんざりしていたチャンは、「キング・オブ・ファイターズ'95」の招待状が届いたのを機にキムから逃げ出す名案を思いつく。果たして、チャンとチョイはキムから逃げ出せるのだろうか…。



なに一!! チャン・コーハンが飛燕斬をものにしただと！ 不思議なことがあるもんだ



「私が指導してやる！ 付いて来なさい!!」キム・カッファン

年齢：30歳
誕生日：12月21日
血液型：A型
身長：176cm
体重：78kg
格闘技：テコンドー
趣味：カラオケ
登場作品：餓狼伝説2、餓狼伝説スペシャル、K・O・F'94



あの飛翔脚をチョイ・ボンゲが習得した。スゴイぞ!!

厳しすぎるキムの修行に嫌気がさしたチョイは毎日チャンとともにキムの下から逃げ出す方法を考えていた。そこへ、「キング・オブ・ファイターズ'95」の招待状が届いた。チャンの名案に期待をかけて、キムから逃れるべく再び闘う。

「キムのダンナー、これでカンベンでヤンスー」チョイ・ボンゲ

年齢：36歳
誕生日：10月25日
血液型：B型
身長：153cm
体重：44kg
格闘技：身軽さと両手の爪を武器に闘う。
趣味：ものを切り刻むこと
登場作品：K・O・F'94

ストーリー

ある、晴れた日の午後。チョイ・ボンゲとチャン・コーハンの2人は、キムとの修行の休憩に入っていた。
チョイ「は〜ぁ…まったく、来る日も来る日も修行で、もううんざりでやんすよ。」
チャン「ああ。…かといって逃げ出してもすぐ捕まるしなぁ。キムのだんなにも困ったもんだな。」
チョイ「いっそ、2人で襲ってやるでやんすか？」
チャン「それができりゃあとっくにやってるよ。」
チョイ「さいでやんすねぇ…。」
チャン・チョイ「は〜あ…。」
途方に暮れていた2人にキム宛ての手紙が届けられた。
チョイ「ん？ 何でやんすか」
チャン「こ、こりゃあ！ キング・オブ・ファイターズの招待状だぜ！」
チョイ「え〜またでやんすかぁ。もういいでやんすよぉ、あんな骨折り損のくたびれもうけな大会なんて…。」
チャン「ん？ ちょっとまてよ。この招待状にも前回と同じ［R］のイニシャルが書いてあるぞ。」
チョイ「はぁ？ まさかあのルガールとかいうだんなでやんすか？ でも、あのだんなはあの時に…。」
チャン「ああ、死んだはずなんだがなぁ…。おい！ いい事を思いついたぜ。」
チョイ「なんでやんすか？」
チャン「この大会に出場してだな、またあのダンナに会うんだ。そしてだな、その時にあのダンナにたのみ込んで仲間にしてもらうんだよ！ そうすれば、こんなつれえ日々ともおさらばって訳だ。どうだ！」
チョイ「おお！ ナイスアイデアでやんすねえ。それで行くでやんすよ。」
その時、ランニングから帰ってきたキムが2人の前に姿を現した。
キム「よし、2人ともそろそろ修行を始めるか！」
チョイ「あっ、キムのダンナ。こんなものが届いてるでやんすよ。」
チョイは、キング・オブ・ファイターズの招待状をキムに手渡した。
キム「ん？ 何だ…おお！ キング・オブ・ファイターズの招待状ではないか！ やはり、今年も来たか。これでこそ修行したかいがあったというものだ。よし！ 早速大会に備えて明日からは練習量を倍にするぞ！」
チョイ・チャン「えっ、ええ〜!!」
チョイ「何かとんでもない事をしてしまったような気がするでやんすよ…」
チャン「ん、ま、まぁ、大会まで辛抱すりゃあ何とかなるんじゃねえか…。」
チョイ「そ、そうでやんすねぇ…。」
チャン・チョイ「ハ、ハッハッハッ…。」
キム「何を話しているんだ2人とも！ さあ修行を始めるぞ！」
チョイ・チャン「は、は〜い。」

怒チーム

「生きるか死ぬかは、軍人の専売特許だぜ!」ラルフ



年齢：39歳
誕生日：8月25日
血液型：A型
身長：188cm
体重：90kg
格闘技：マーシャルアーツ+ハイデルン流暗殺術
趣味：ナイフコレクション
登場作品：怒シリーズ、K・O・F'94

クラークとともに幾多の戦場を闘い抜き、現在はハイデルンの下で国際警察の部下を指導するハイデルンの右腕である。そして、再び部隊の名誉に賭けて「キング・オブ・ファイターズ'95」の強者達との闘いに挑む。



技名からしてラルフらしい。ジャンプを利用した必殺技みたいだ

ハイデルン「生き残りたければ勝つことだ」

年齢：43歳
誕生日：9月1日
血液型：B型
身長：192cm
体重：90kg
格闘技：マーシャルアーツ+我流暗殺術
趣味：メタルフィギュアコレクション、ぬし釣り
登場作品：怒シリーズ、K・O・F'94

部下の訓練をしているハイデルンの元に「キング・オブ・ファイターズ'95」の招待状が届いた。彼は、この大会の背後にルガールが存在することをはっきりと感じた。今度こそ、9年前の恨みをはらすべく、出場を決意する。



ハイデルンの必殺技ムーンスラッシャーは今回も健在。前回のような強さを今回も継承しているのだろうか?

「うぬぼれてると、ケガするぜ」クラーク

年齢：34歳
誕生日：5月7日
血液型：A型
身長：187cm
体重：89kg
格闘技：マーシャルアーツ+ハイデルン流暗殺術
趣味：ガンコレクション
登場作品：怒シリーズ、K・O・F'94

クラークもラルフとともにハイデルンのよき部下である。そして、今回、国際警察ではなく、ハイデルンに直接送られて来た「キング・オブ・ファイターズ'95」の招待状を手にし、3人で出場することを決意する。



またもやプロレス技のクラーク。しかし、アラビアンとは一体!?

ストーリー

ある日、傭兵部隊の総帥ハイデルンは、悪夢にうなされて目を醒ました。
ハイデルン「クッ、またた…。また、サンドラとクララの夢が…。」
「ルガールは倒したというのに、まだお前達の魂は救われていないのか…。」
次の日、ハイデルンが部下の訓練にいそしんでいる時、クラークが大慌てでハイデルンの元に姿を現わした。
クラーク「隊長！ こ、こんなものが届いていました！」
ハイデルンの元で、部下達を訓練していたラルフもその騒ぎに、2人の近くまで歩み寄ってきた。
ハイデルン「ムッ！ これは!?」
ラルフ「キング・オブ・ファイターズの招待状!? しかも、この［R］の印は…！」
ハイデルンは無言で、手紙を開けて中を読んだ。
ハイデルン「なるほど…。もし、この［R］がルガールならば…いや、たとえルガールでなくとも国際警察でなく直接私に届けられたのだ。我が部隊の名誉に賭けても、この大会に出場するしかあるまい。」
ラルフ「隊長。分かってると思いますが、その大会には1人じゃ出場できませんぜ。」
クラーク「その通り！ 是非我々も一緒に。」
ハイデルン「フッ、お前達に言われずとも、元よりそのつもりだ。」
「よし！ ラルフ！ クラーク！ 今より我が部隊は特別任務にてキング・オブ・ファイターズに参加する！」
ラルフ・クラーク「了解！」
ハイデルン「この［R］！ ルガールに間違いない…。まさか、生きていたとは…。ルガール！ 貴様の挑戦状、しかと受け取ったぞ！」

注目!!

日本チームの宿敵!! ライバルチームとは・・・

闇の炎を操りし者
八神　庵



八神家はかつて、草薙家の一派だった八尺瓊家の一族。しかし、意見の相違から本来敵であったオロチ一族と血の契約をおこない、八神と名乗るようになった。庵が使う炎の色が青紫という点もオロチ一族の影響らしい。能力的に対した違いはないようだが。

子孫である庵は、過去に草薙家との間に生じた多くの争いのせいか、草薙家全体を恨んでいるようだ。そして今回、ストーリーでも語られているように、ギースの策略に乗せられる形で「キング・オブ・ファイターズ」に出場することになってしまう。すべては草薙家への復讐のため、現在の継承者である草薙京を殺すために…。

とまあ、八神庵が「キング・オブ・ファイターズ」に出場する過程はこんなところだが、プロフィールを見ると、嫌いなものの欄には〝暴力〟と記入されている。果たしてこの資料は正しいのだろうか？　という疑問が浮かんでしまった。まあSNKが出した公式資料だから間違いはないだろう（SNKさん信じてますよ）。となると、暴力が嫌いなのに草薙家が絡むと〝殺す〟とまでいい切ってしまうところに、いかに草薙家に対する憎しみが深いかということが分かる。

普段の八神庵とはというと、意外にミーハーなところと優しい面が目立つ。趣味がバンドというところも現代っ子の最たる点だろう。しかも、彼女がいるというのだから不思議だ。あんなにシビアそうな顔をしているのに。

おっとまた話がそれてしまったが、つまり庵は一見、冷血そうに見えるが、草薙家さえ絡まなければ、スポーツ万能なカッコいい若者なのだ。

しかしその反面、格闘家としての庵は強さ、そして凶暴性が目立つ。草薙家を。いや！草薙京と闘う時のみ一頭匹の野獣と化すのだ。

やはり今回の大会の目玉は、この八神庵と草薙京との宿命的な闘いだろう。京と庵で対戦する時は気合いを入れて闘いに望もう。

プロフィール

名前……………………八神　庵
年齢……………………20歳
誕生日…………………3月25日
血液型…………………B型
身長……………………175cm
体重……………………79kg
格闘技…八神流古武術（源流は草薙流）十本能
趣味……………………バンド
好きな食べ物…………肉
得意なスポーツ………全部
大切なもの…彼女、クローム・ハーツの指輪、ポールスミスの時計
嫌いなもの……………暴力

極限流キラー再び参上!
如月　影二



今もやはり同じようだ。戦闘能力はどうだろうか？　興味深い

約1年前だから大して変わっていない

『龍虎の拳2』で初めて登場した如月影二。自分よりも強い可能性のあるものを絶対にするさず、極限流空手を滅ぼすためにわざわざ日本からやってきたのだ。しかもただそれだけのために。暇な奴だと思ってもらって結構、その露骨なまでのしつこさが忍者らしい（？）のだ。寡黙にして多くを語らず、まさにそれが如月影二だ。

今回、影二がこの大会に参加した理由は、いわずとしれた極限流の抹殺！　それ以外にはない。チームの2人とは、大会に参加するための手段として組んでいる（誰も仲間とは思っていないが）に過ぎないのだ。1年ぐらいで目標を変えないところが彼らしい。

やはり影二ファンもしくは忍者ファンは、とても忍者らしい（笑）影二を使いこなすしかない。

ギースに仕える棒術使い
ビリー・カーン



今はというと。なんか寒そうに感じるのは私だけだろうか？



昔のビリーの服はちょっとカッコ悪い

餓狼シリーズすべてに登場（一応）しているビリー・カーン。まさに皆勤賞キャラだ。しかし、まさか『K.O.F.'95』に登場するとは夢にも思わなかった展開だ。それだけファン層が厚いということだろうか？　個人的にはビック・ベア、藤堂竜白、Mr.ビックのおやじチームを望んでいたのだが。うらやましい限りだ。

今回のビリーだが、またもやギースの指令により動き出したようだ。嫌いなものは命令（餓狼伝説スペシャル時）のくせして、よくホイホイ動くよなと感心してしまう。

まあ何はともあれ、ビリーが復活したのはめでたいことだ。やはりファンなら使いこなすしかない!!



京対庵。数百年に亘る闘いに終止符を討つ



各キャラの特性を熟知して巨大な悪にたちむかえ!

超人学園ゴウカイザー

解析／DSP-たろりん、ジェイケイ

今までおおまかな情報だけしか届かなかった「ゴウカイザー」が、ついに神秘のベールを脱いだ！今回はシステムをはじめとして、ゴウカイザー、かりんなど8キャラの、キャラ特性、必殺技を紹介しよう。

テクノスジャパン	格闘アクション	186M

MVS	発売日未定 / 価格未定	カセット	発売日未定 / 価格未定	CD	発売日未定 / 価格未定

この記事中に掲載されるコマンド類は自分のキャラクターが右を向いている時のものです。

トレースシステム

このゲームの最大の売りである、『必殺技トレースシステム』とは、対戦で倒した相手の必殺技を譲り受け、自分で使うことができる（トレースする）というものだ。

対戦相手を倒すのは、対CPU、対人対戦のどちらでもOK。倒したあと、トレースするかしないかを決定する画面になり、ここでYESを選択すればトレース完了。次の対戦から使うことができるようになる。

トレースできる必殺技は、キャラクター1人につき1つだけで、自分のキャラがだれであろうと変わらない。例えば、倒した相手がゴウカイザーなら、トレースすることができるのはトリックスターキックのみ。それゆえ、だれの必殺技をトレースするか、ということが重要になってくる。特に、対CPUでは対戦相手を選ぶことができるので、欲しい必殺技を持ったキャラクターを最初に選び、それをトレースしてから闘っていく、といったことが可能だ。

また、同じキャラクターの同じ必殺技をトレースすることもできる。この場合、ヒット数が増えるなどパワーアップするほか、キャラによってはまったく違う技に変化するものもある。ちなみにトレースした必殺技は全てCD同時押しで出すようになっているので、トレース前の技も使うことができる。

一度にトレースできる必殺技は、1つまでと決まっていて、新しくトレースし直すと、それまでトレースしていた必殺技は使えなくなってしまうので注意。今までのものをそのまま使いたければ、選択画面でNOを選べばいい。

対人対戦で乱入した場合、相手がそれまでにトレースしたことのあるすべての必殺技の中から、1つを選択して使うことができる。乱入した側がトレースした必殺技がなく、不利になってしまう、ということがなくなっている。

また、対CPUで負けてしまい、コンティニューすると、それまでトレースしたことのある必殺技から1つを選択し直すことができる。





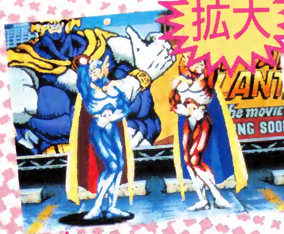
拡大・縮小システム

このゲームでは画面上の2人のキャラクターの位置関係により、画面が拡大・縮小して闘いの雰囲気を高めてくれる。

この拡大・縮小はキャラクターの間の距離に対応してなめらかにおこなわれることが特徴。ジャンプ攻撃を仕掛けたときなどは大迫力だ。

画面の大きさが間合いによって最も見やすく、そして、闘いやすい状態になるので、真剣勝負にさらなる緊迫感を与えてくれる。

拡大



縮小



＊今号でおこなう予定でした対CPU攻略はテクノスジャパンの都合によりできなくなりました。お詫びいたします。

ゴウカイザー

斬れ味鋭いカイザーキックで群がる敵を焼きつくせ！



キャラ特性

ゴウカイザーは飛び道具と無敵対空技を持っている、いわゆるスタンダードキャラで、飛び道具で相手を牽制して、相手が跳び込んできたら対空技で落とす、という戦法が可能だ。

通常技ではしゃがみ強キックが使いやすい。余りリーチの長くない技が多いこのキャラの技の中では、比較的リーチが長く扱いやすい。出るスピードも速く、キャンセルがかけられるので、地上戦で最も使用頻度が高い技となるだろう。立ち弱キックはハイキックで、遠距離での対空技として強力だ。カイザーストライクでは空振りしてしまいそうなときに使用するといい。

ジャンプ強キックは裏回りが狙いやすい技で、しかも下方向への判定が強い。ジャンプ攻撃では最も使い勝手がよいだろう。連続技は、ジャンプ強キック→しゃがみ強パンチ→キャンセル強カイザーストライク（強バックファイヤー・エルボー）がよい。

投げ技

空中シューティングスルー
ジャンプ中下方向+Dボタン



シューティングスルー
←or→+Dボタン



カイザー・スープレックス
←or→+Cボタン



通常技





対空技として信頼できる



地をはうタイプの飛び道具だ



回避されにくい優秀な技



その名の通りトリッキーな動き



連続技に組み込んでいこう

必殺技

カイザーストライク

斜め前方へ飛び上がりつつ繰り出すアッパーカット。アッパーカットを繰り出す腕からは炎が発生しており、ヒットすると相手を燃やしてダウンさせることができる。

技の出かかりは完全無敵になっており、安定した対空技・カウンター技になる。弱は上昇中完全無敵になっているため、確実にヒットさせるならば弱で出すほうがよいだろう。強は多段ヒットするので、連続技として使用するとよいだろう。

バーニングスラッシュ

体を1回転させ、手から炎のような飛び道具を発射する技。地をはうタイプの飛び道具だ。

技を出すまでのスキは非常に小さく、牽制用の技として大いに役立つ。ただし、出した後のスキは比較的大きく、ジャンプで跳び越えられてしまうと反撃を受けてしまう。

この技をくらった相手は燃え上がってダウンしてしまうため、使い勝手はよいと言える。しゃがみ強キックキャンセルなどから出していこう。

ハイアースラッシュ

ジャンプ中に出せる技で、空中からバーニングスラッシュのような飛び道具を前方斜め下へ発射する技だ。

下へ向けてかなりの急角度で発射するため、相手にしてみればなかなかかわすことのできないイヤな技であるといえる。また、ガードされても、技を出した後大きく後ろへ下がっていくため、まず反撃は受けないだろう。ただ、ジャンプで跳び越えられてしまうと反撃されるようだ。

トリックスターキック

残像を残しつつ前方へ小さくジャンプし、着地すると同時にハイキックで相手を蹴り上げる技。

この技は弱・強でジャンプの飛距離が異なる。近めの間合いから強でこの技を出すと、相手を跳び越えて、後ろ側から相手を攻撃することが可能だ。奇襲にはもってこいの技であろう。

ガードされるとスキが大きく、必ず反撃を受けてしまうが、多用しなければ効果的な技だ。

バックファイヤー・エルボー

肘を突き出した格好で相手に向かって突進していく技。スピードは余り速くなく、いきなり繰り出してもガードされてしまい反撃を受けてしまう。連続技専用の技と言えるだろう。

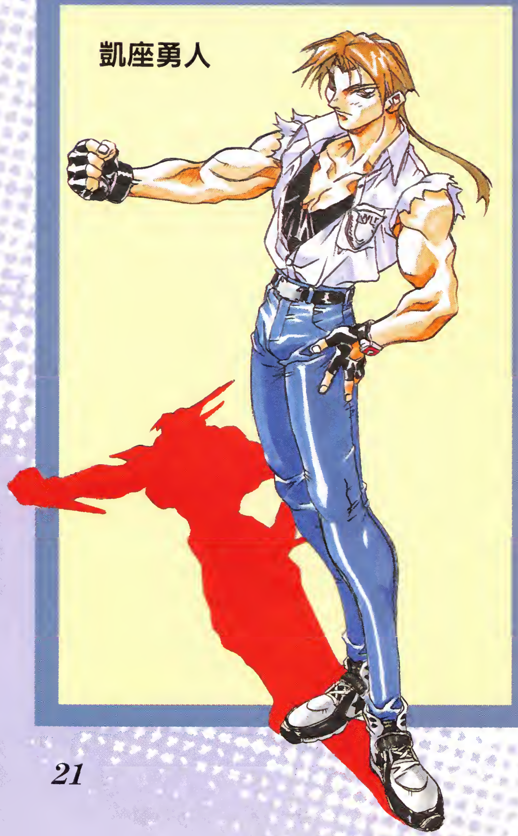
弱は1HITのみだが、強は最大5HITする（間合いによって変化）。連続技として使用するのなら、ダメージの大きい強で繰り出すことをお勧めする。

この技を食らった相手は、燃え上がってダウンする。

カイザーストライク	→↓↘+AorC
バーニングスラッシュ	↓↘→+BorD
ハイアースラッシュ	(ジャンプ中)↓↘→+BorD
トリックスターキック	↙↗+BorD
バックファイヤー・エルボー	↓↙←↓↙←+AorC

大張正己　描き下ろし キャラクターイラスト

凱座勇人



ヘルスティンガー

ジャンプ制御で相手を惑わせ強力な連続技を叩きこめ！



キャラ特性

ヘルスティンガーは、背中に生えているコウモリのような羽根による、ジャンプの制御が特徴だ。ジャンプ後レバーを上方向に入れっぱなしにしておくと高く、すぐに下に入れることで低く、ニュートラルで通常、と3段階にジャンプの高さが調節できる。これで相手を惑わしたり、距離を調整することが可能だ。

その特殊なジャンプから仕掛けるジャンプ攻撃も強力で、ジャンプ強キックは下方向への判定が強く、相手のしゃがみキックをつぶすことができる。また、ジャンプ弱キックは裏回り攻撃に使用できる。

地上での技の中では遠立ち強パンチがとてもリーチが長い。先端を当てるように使用していくとよいだろう。

ダッシュ攻撃は他キャラに比べてリーチが長く、強力。中間距離からの使用が効果的だろう。

連続技には、ジャンプ強キック→しゃがみ強パンチ（弱キック）→キャンセルトレッド・ア・ゴーゴーがある。

投げ技

エアトランス・アタック
←or→+Cボタン



パトリオット・ドロップ
ジャンプ中下方向+Cボタン



通常技



大張正己　描き下ろし キャラクターイラスト



必殺技

トレッド・ア・ゴーゴー

コマンドを入力すると膝蹴りの態勢で相手に向かってダッシュする。ヒットすると相手に多数の蹴りを叩き込みつつ上へと登っていく。強で出した場合は、最後に手に持ったギターで相手を地面に叩き付けてフィニッシュ。

ダッシュするスピードは遅いのでガードされやすい。連続技に組み込んで使用するとよいだろう。スキはあまりなく、ガードされても反撃は受けにくいのだが、乱用は危険だろう。

ライネック・スウィンガー

手に持つギターを前方へ投げ付ける飛び道具だ。

このギターは一定距離（弱と強で異なる）飛んでいき、そこでブーメランのようにUターンして戻ってくるのだが、戻ってくる間は攻撃判定がなく、しかも自分はその間行動不能。つまり、かわされたりガードされたりするととてもスキが大きい。

ただ、相手の飛び道具を貫通するため、同時に飛び道具を打ち合った場合一方的にダメージを与えられる。

ボルテージ・クラック

自分の回りにバリアのようなものを発生させる技。

出かかりが弱いものの、技が完成してしまえば判定は強く、対空技として使用できる。ただし、無敵になっているわけではないので、相手のジャンプ攻撃と相打ちになることもある。

この技は相手の飛び道具を消す事ができるが、あまり利用価値はないだろう。

間合いが近い状態ならば、通常技キャンセルで連続技にすることも可能だ。

ビーティッド・ニードル

空中からキックで踏み付けるように急降下する技。

この技はしゃがみガードできないのだが、地上の相手に当てても1HITのみで、ダメージも小さい。しかし、空中の相手にヒットすると、そのまま何度も打撃を加え、大ダメージを与える。強の場合は、最後に下へ蹴り飛ばして地面に叩き付ける。

この技は完全な奇襲技と言える。地上でコマンドを入力してからジャンプし、そこからすぐに出すこともできる。

トレッド・ア・ゴーゴー	←ため→+BorD(投げ技)
ライネック・スウィンガー	←ため→+AorC
ボルテージ・クラック	↓ため↑+BorD
ビーティッド・ニードル	(ジャンプ中)レバー1回転+AorC



強だとギターでフィニッシュ



スキが大きく、多用は禁物



対空にする時は早めに出そう



奇襲に最適、読まれないように

すべてボールボーイにまかせ ただ微笑むだけでいい



キャラ特性

シャイアは自分で攻撃することはほとんどなく、代わりにお供？のボールボーイが頑張って攻撃するのが特徴だ。

通常技も近距離技のいくつかを除き、ほとんどがボールボーイが突進して攻撃する。特殊な飛び道具のような攻撃で、レバー方向によって飛ばす方向が変わるものが多い。

立ち、しゃがみの弱パンチは、出るまでが早く、スキもたいしてないので牽制として使える。

レバー前強パンチは突進スピードが速く、見切られにくい。弱パンチと混ぜて使っていくとよいだろう。

対空技はレバー後ろ弱パンチがいい。ダメージは小さいが出るのが早く使いやすい。

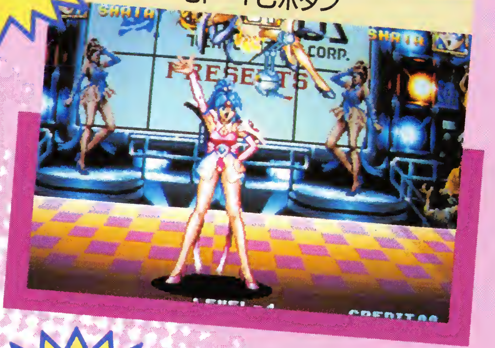
飛ばしたボールボーイが戻ってくる前にボタンを押すと、シャイア本人が攻撃する。一応覚えておこう。

連続技は、近距離立ち強パンチ→キャンセル強B.B.B.（スマッシュ・バンバン）というものがあるが、決める機会は少ないだろう。

投げ技

おまかせ投げ！

←or→+Cボタン



通常技



必殺技

スマッシュ・バンバン

どこからか取り出した小さい銃で攻撃する技。相手の方を見ていないせいか、着弾点は地面で、手前から相手方向の順で3連発する。強で出すとより遠くを攻撃できる。

離れた間合いで牽制として使ったり、接近されたときに通常技キャンセルから出して追い払うのに使うとよい。ただ、攻撃判定は着弾点にしかなく、スキが大きいのでジャンプ攻撃で反撃されやすい。多用するのは控えた方がよいだろう。



相手の飛び道具を相殺＋攻撃

3ウェイ・ビーマー

ボールボーイが前方に向かって上段、中段、下段の順でビームを3連発する。

離れた間合いで牽制に使うとよい。ただし、これもスキが大きいので多用は禁物だ。1発目をしゃがんでかわされて反撃されることもある。ジャンプ攻撃が届かないぐらい離れた間合いで使うようにしよう。

通常は連続ヒットしないが、相手を端に追い詰めたときか、画面端と端にはなれているときは連続ヒットする。



2発目以降を跳び越されやすい

スマッシュ・バンバン	↓↘→+AorC
3ウェイ・ビーマー	↓↙←+C
ちくたく・ぼむ	←ため→+C
B.B.B.(バーニング・ボールボーイ)	→↓↘+AorC

ちくたく・ぼむ

コマンドを入力するとボールボーイが相手に向かって歩いていき、ボタンを押すと爆発する。

出るまでは遅めなのだが、スキは比較的小さいので、牽制に使うとよい。相手に当てるように爆発させても、突っ込んでこられて当たらなかったり、間合いによってはガードされたあと反撃されることがある。相手の手前を狙って爆発させ、足止めするような感じで使っていくといいだろう。



爆発地点をうまくコントロール！

B.B.B.

炎をまとったボールボーイが、斜め上に突進しつつアッパーを繰り出す。弱は上の方だけを、強は下〜前〜上と広範囲を攻撃する。

弱で出すと素早く斜め上を攻撃できるので、対空技として強力だ。シャイアの技全てにいえることだが、ボールボーイには食らい判定がないため、相打ちになることはまずない。

通常技キャンセルから出して連続技にすることが可能。一応覚えておこう。



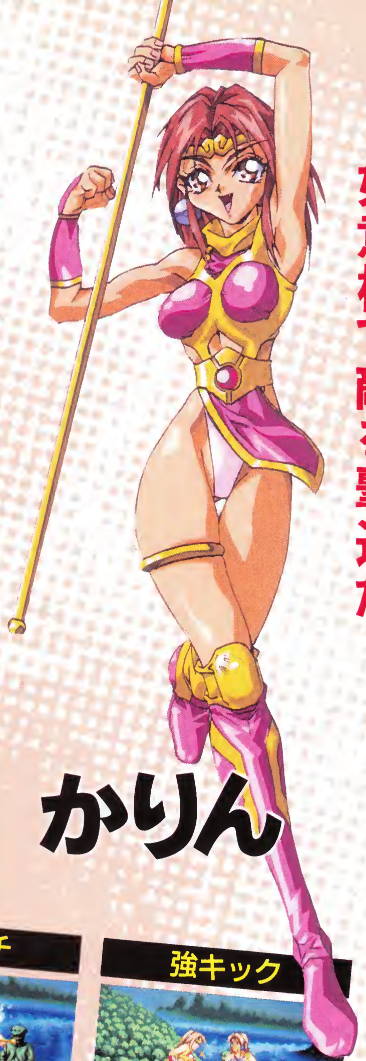
対空・連続技に最適

大張正己　書き下ろし キャラクターイラスト


菱崎シャイア

筋斗雲で可憐に空を舞い如意棒で敵を撃退だ！

かりん



キャラ特性

かりんはその手に持っている「如意棒」を武器にして戦うので、非常にリーチが長い。その代わり、技を繰り出すスピードは若干遅めになっているようだ。

遠立ち弱パンチ・強パンチは特に有効な技で、地上戦の要となるだろう。ただ、どちらの技も足元が弱いことが欠点だ。遠立ち強パンチの出かかりのモーションは如意棒を下へ向けており、相手のしゃがみキックに一方的に打ち勝つこともできる。

遠立ち強キックもリーチが長い。こちらの技は足元のやられ判定が小さく、パンチ系の技と使い分ければ強力だろう。

しゃかみ強キックはスライディングで、相手の足元をすくうことができる。余り移動距離は長くないようだ。

連続技は、ジャンプ強キック→しゃがみ強パンチ→キャンセル如意棒撃、ジャンプ強攻撃→しゃがみ弱キック×数発→キャンセル飛燕烈脚などがある。

投げ技

乾坤雷牙（けんこんらいが）

←or→＋Dボタン



通常技

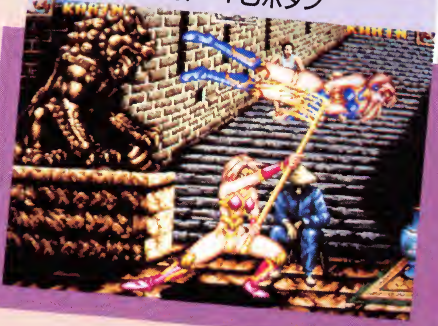
	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
立ち（近距離）				
立ち（遠距離）				
しゃがみ				
ジャンプ（上昇中）				
ジャンプ（下降中）				



如意棒撃	←ため→+AorC
筋斗雲操法	←↙↓↘→+AorC
化身転髪	→↘↓↙←+C
飛燕烈脚	↓↙←↖+BorD

翻身残棍(ほんしんざんこん)

←or→+Cボタン



仆揄怕棍(はくようはくこん)

ジャンプ中下方向+Cボタン





リーチは長いがスキも大きい



反撃されにくいので多用しても可



気まぐれなのでアテにしない方が



大胆な技だが性能はよい

必殺技

如意棒撃

手に持つ如意棒を前方に伸ばして攻撃する技。弱は2HIT、強は3HITする。

タメ技であることと、ガードされると反撃されてしまうことから、連続技専用の必殺技といえる。強で出すとかなりリーチが長いのだが、ガード=反撃なので、残念ながら牽制には使用できない。弱と強を使い分ければ反撃されにくくすることもできるが、あまりお勧めできない。

威力は高いので、連続技としての性能はよい。

筋斗雲操法

筋斗雲を呼びだし、それに飛び乗り、高速で相手に接近していき如意棒で殴り付ける。筋斗雲に乗った後、レバー横+ボタンで進行方向を反転させることができ、またレバー下+ボタンで着地することができる。

この技はしゃがみガード不能で、しかもかなり攻撃判定が強い。そのうえガードされても反撃はまず受けることがない。この技を直接返すことができるのはジャンプ攻撃か無敵必殺技ぐらいであろう。

化身転髪

抜き取った髪の毛に息を吹きかけ、小さな分身を作り出す技。

この分身は自分で操作する事は不可能で、勝手に動き回って勝手に相手を攻撃する。余りアテには出来ないのだが、出しておいて損はしないだろう。分身の攻撃にはあまり打撃力は無いものの、牽制には役立ってくれる。

何度か相手の攻撃を受けると消えてしまうのだが、何度でも作り出すことができるので安心だ。

飛燕烈脚

前方へ身を乗り出しての浴びせ蹴り。かなりスピーディーな技で、出かかり・出した後ともにスキは少ない。

様々な用途がある技だ。足を上に振り上げるので高性能な対空技として使えるほか、体が少し宙に浮いているために下段のやられ判定がなくなっており、相手のしゃがみキックをかわしつつ攻撃をすることが可能。連続技に組み込んでいくこともできる。

ガードされると小技で反撃されてしまうようだ。

めくるめく召還術を駆使して多彩な戦法をくりだせ！

紫紅京介



キャラ特性

京介は、他のキャラのように変身して闘うわけではなく、闘気で作り出した木刀と、召還した式神で闘っていく。

通常技はパンチボタンでの攻撃は全て木刀による攻撃になっていて、リーチが長い技が多い。

立ち弱パンチは、リーチがそこそこあり、振りが早いので使いやすい。地上戦での牽制に使うとよい。

遠距離立ち強パンチは、出るのが遅くスキも大きいのだが、リーチが非常に長い。うまく立ち弱パンチと混ぜて使っていこう。

対空技としてはしゃがみ強パンチがある。なかなか強力だが、早めに出す必要があるので注意。

ジャンプ攻撃は強パンチと強キックを使い分けていくといい。強パンチは正面から跳び込むときに、強キックは裏回りに使える。

連続技はジャンプ強パンチ(強キック)→近距離立ち強パンチ→強影走り、がよいだろう。

投げ技

風くずし

←or→+Cボタン



通常技



必殺技

影走り

自分の影を前方に少しだけ飛ばして攻撃する。当たった相手は燃え上がり、ダウンする。強で出すとは射程距離が少し長くなる。相手の飛び道具を相殺することも可能だ。
射程距離が短く、スキも大きいので、牽制に使ったりすることはできない。連続技に使っていくのがよいだろう。

宮毘羅召還、摩虎羅召還、伐折羅召還

持っている木刀を地面に突き立て、式神（それぞれ、宮毘羅は狼、摩虎羅は鳥、伐折羅は猿）を召還し、そのあとコマンド入力により様々な攻撃をさせることができる。木刀を突き立てるモーションに攻撃判定があるが、あまり意味はない。
召還すると体力ゲージの下に式神の分の体力ゲージが現れ、これがなくなると消滅してしまう。式神の体力は攻撃にいった際に相手に攻撃されると減ってしまう。ちなみに待機中は食らい判定はない。

宮毘羅無音撃

宮毘羅が一直線に走っていき、相手に当たると飛び掛かって噛みつく。
性能的には地をはう飛び道具のようなもので、変にひねくれていない分使いやすいといえる。ただ、やはりジャンプで跳び越されて反撃されることがあるので、多用は控えた方がよいだろう。

摩虎羅爆炎翼

摩虎羅が斜め下に突進し、途中から少しだけ上に軌道を変えつつ攻撃する。当たると爆炎を巻き起こし、相手を燃やしてダウンさせる。
上の方を飛んでいくため、ジャンプで跳び越されて反撃されることが少なく、使いやすい。3匹の中では摩虎羅を呼び出すのがよいと思われる。

伐折羅紋又檻

伐折羅が少しだけジャンプして飛び掛かり、当たると相手にまとわりつく。
直接ダメージを与えることはできないが、まとわりつかれて動けなくなっている相手に攻撃をいれることができる。連続技を入れることもできるので、大ダメージを与えることも可能だ。

宮毘羅電神峰

電気をまとった宮毘羅が低いジャンプで飛び掛かり、当たった相手を痺れさせる。
着地したあとも少しだけその場にとどまり、攻撃判定も残っているので、相手の目の前に置いておく、といった使い方が可能だが、とどまっている時間はわずかなのでいまいち使い勝手はよくない。

摩虎羅刹那転

摩虎羅爆炎翼と似た技だが、刹那転は途中で軌道を変えずに一直線に突進して攻撃する。また、当たってもダウンは奪えない。
やはりジャンプで跳び越えて反撃されることが少ない。さらに出るまでが早く、スキも小さめなのでかなり使いやすい。

伐折羅跳躍宴

丸まった伐折羅が垂直に近い角度で画面外まで上昇し、急降下しつつ攻撃する。
上昇するときも攻撃判定があり、対空技として使えなくもない。ただ、出るまでが遅いので先読みして早めに出す必要がある。普通に使っても落ちてくるまでに反撃を受けやすく、使い勝手はよくない。



連続技専用といってもいい技だ



走っていき当たると飛びかかってかみつく



食らった相手は燃えて転ぶ



すかさず連続技をいれよう



着地したあと少し攻撃判定が残る



摩虎羅の技はどちらも使いやすい



使い道があまりない

影走り	↓↘→+AorC	
宮毘羅召還	↓↙←+A	
摩虎羅召還	↓↙←+B	
伐折羅召還	↓↙←+C	
宮毘羅無音撃	（宮毘羅召還後）	←↙↓↘→+B
摩虎羅爆炎翼	（摩虎羅召還後）	
伐折羅紋又檻	（伐折羅召還後）	
宮毘羅電神峰	（宮毘羅召還後）	←↙↓↘→+D
摩虎羅刹那転	（摩虎羅召還後）	
伐折羅跳躍宴	（伐折羅召還後）	

真のヒーローは素手で勝負 投げを蹴りをぶちかませ



ブライダー

キャラ特性

ブライダーは飛び道具を持たず、パンチ、キックなどの打撃攻撃が主体で、必殺技の投げ技を持っているため、接近戦を得意とするキャラクターだ。

通常技は全体的にリーチが長いのが特徴だ。中でもしゃがみ強キックはリーチが非常に長く、地上戦でメインに使っていくことになるだろう。

対空技としては、遠距離レバー後ろ強キックが有効だ。

近距離レバー後ろ強キックのかかと落としは、振り下ろす部分はしゃがみガード不能になっている。接近戦でうまく使っていきたい。

ジャンプ攻撃は強キックを使うといい。判定が強く、裏回りを狙うことも可能だ。

連続技は、ジャンプ強キック→立ち強パンチ（一発目）→キャンセル強電光ブライダーパンチ（ブライダー卍キック）が強力。ほかに、相手を画面端に追い詰めて、しゃがみ強キック→キャンセル強電光ブライダーパンチというのも入る。

投げ技

ブライダー逆一本背負い
←or→+Cボタン



ブライダーヘッドクラッシャー
←or→+Cボタン



空中ブライダー裏フランケンシュタイナー
ジャンプ中下方向+Dボタン

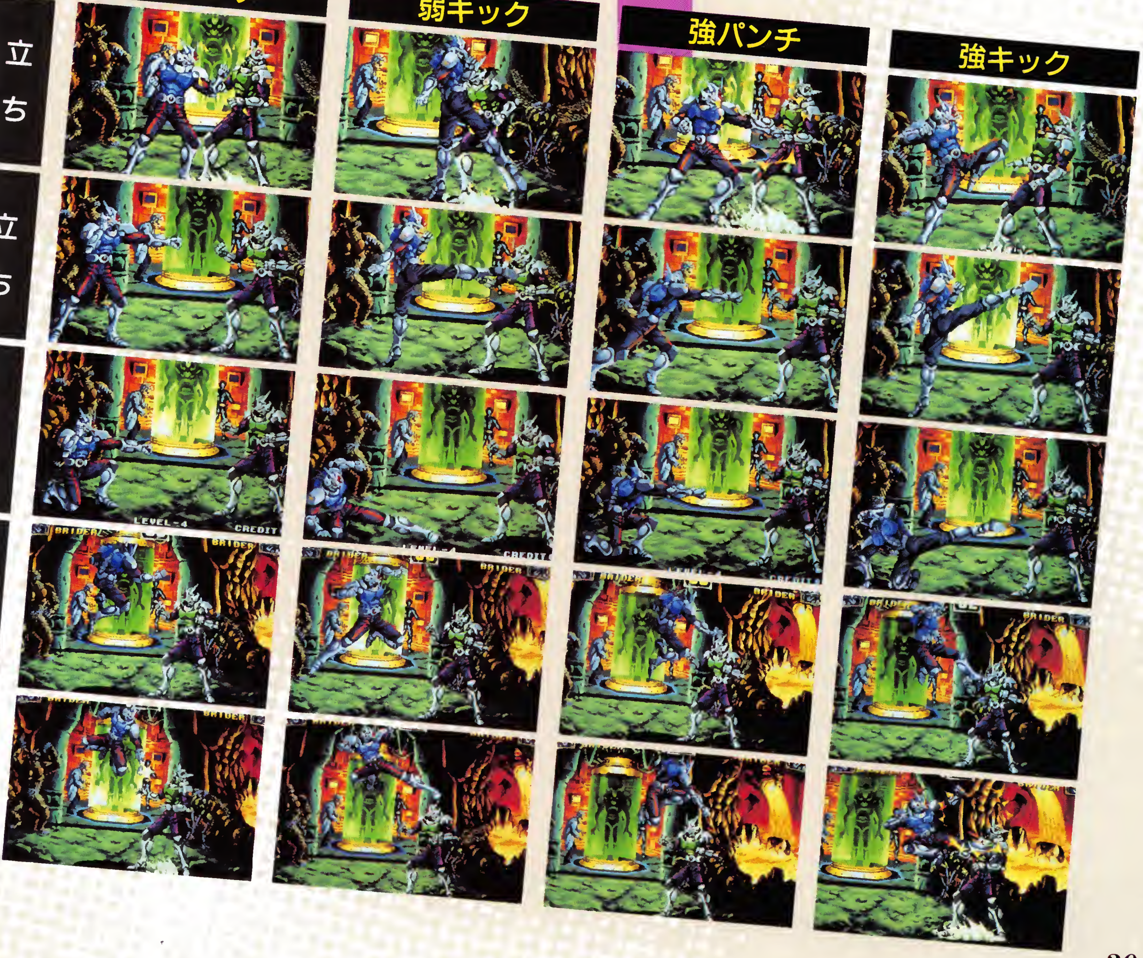


ブライダー返し
ジャンプ中下方向+Cボタン



通常技

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
立ち（近距離）				
立ち（遠距離）				
しゃがみ				
ジャンプ（上昇中）				
ジャンプ（下降中）				



必殺技

大張正己　描き下ろしキャラクターイラスト



ブライダーきりもみシュート

まず相手を放り投げ、空中で爆発つきの跳び蹴りで追い討ちをかける投げ技。
投げの間合いは通常の投げとあまり変わらないが、与えるダメージは大きくなっている。相手のジャンプ攻撃をガードしたあとや、起き上がりに相手が密着しているときなどに狙っていくとよいだろう。

ブライダーハリケーン

斜め上に上昇しつつアッパーを3連発する。強で出すとさらにキックを2発を繰り出し、5発ヒットとなる。
出かかりに無敵時間があり、対空技として使うことが可能。ただ、攻撃判定が出るまでが遅いため、相討ちやガードされてしまうことが多く、完全対空とまではいかない。

ブライダー卍キック

低空を飛びながら突進し、ヒットすると連続して蹴りを繰り出す。弱は2発、強は4発となっている。
空中に浮いているため、地を這う飛び道具や下段攻撃をかわしつつ攻撃することができる。ただ、ガードされると反撃されてしまうため、連続技に使うのが無難だ。

電光ブライダーパンチ

球状の電撃をまとったストレートパンチ。弱は2発、強は3発ヒットする。
攻撃力が非常に大きく、連続技に使うと強力だ。リーチは結構長いのだが、スキが大きく、ガードされると反撃されてしまうので、地上戦で使ったりけずりに使うのはやめておいたほうがよい。

ブライダー月面キック

空中から回転しつつ斜め下に急降下し、蹴りを繰り出す。
空中から軌道を変えて襲いかかるため、奇襲として有効。しゃがみガード不能で、ダウンを奪うことができる。やはりスキが大きいので多用は禁物なのだが。攻撃判定がでるまでが遅く、低空で出すと空振りしてしまうのには注意。

ダブルブライダーキック

入力すると画面外からブライダー2号が現れ、2人同時に跳び蹴りをする。いい間合いだと2発ヒットする。
全体的にモーションが大きく、非常に見切られやすい。しかも最後に決めポーズを取るためスキも大きい。はっきりいって実用性はなく、魅せ技、趣味の技といえるだろう。

ブライダーきりもみシュート	(投げの間合いで)→↘↓↙←→+C
ブライダーハリケーン	→↓↘+AorC
ブライダー卍キック	↓↘→↗+BorD
電光ブライダーパンチ	↓↙←↖+AorC
ブライダー月面キック	(ジャンプ中)↓↙←↖+BorD
ダブルブライダーキック	↓↘→↓↘→+BD同時



投げ技なので接近戦で狙おう



対空に使いたいが性能はイマイチ



奇襲、連続技に使うといい



技名どおりの攻撃。連続技に



低空で出しても当たらないのが残念



見た目はかっこいいが実用性はない

キャプテンアトランティス



キャプテンスマッシャーで一直線に敵を狙え！

キャラ特性

必殺技がすべてタメ技であるため、少々闘いづらいところのあるキャラクターだ。タメ時間も長く、各必殺技のスキも大きいので、戦法には工夫が必要となるだろう。

遠立ち強キックは2段の浴びせ蹴り。前方に少し踏み込む為、かなりの射程距離を誇る。ガードされると反撃を受けることもあるが、遠距離時には使っていきたい技だ。しゃがみ強キックも、アトランティスの技の中ではかなりリーチが長い。キャンセルがかけられないのが残念だが、地上戦に組み込んでいくとよいだろう。

レバー右下＋強パンチのアッパーは、かなり上方へ突き出す形の技で、対空技になる。出るスピードは遅めなので少し早めに出さねばならないが、キャプテンスプラッシュよりは実用的な対空技となるだろう。

連続技は、ジャンプ強キック→しゃがみ弱キック→しゃがみ強パンチ→キャンセルキャプテンサイクロンが強力。

投げ技

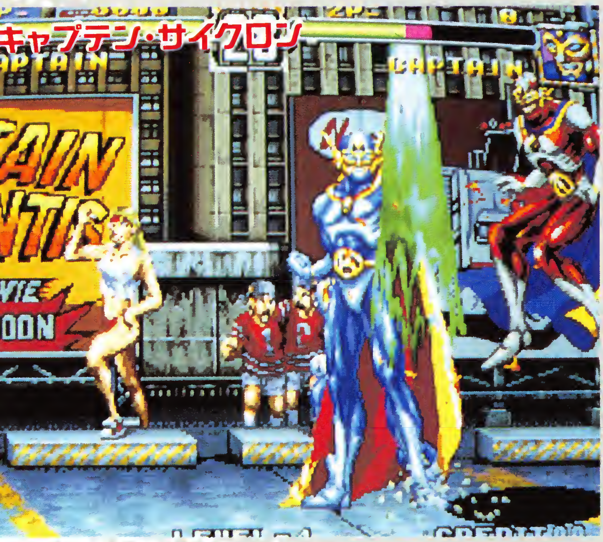
空中キャプテン・フェイスクラッシャー

ジャンプ中下方向＋Cボタン



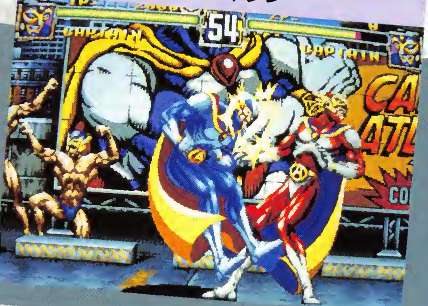
通常技



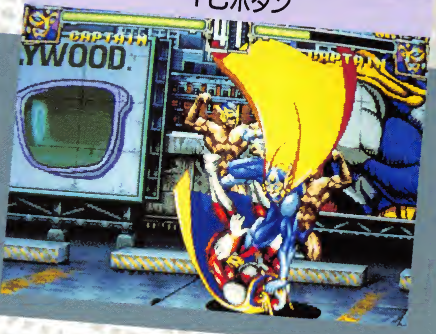


スキが大きいので連続技用

キャプテン・ヘッド
→+Cボタン



キャプテン・フェイスクラッシャー
←+Cボタン



必殺技

キャプテン・サイクロン

相手に肉薄しつつ何度も打撃を与える技。弱と強でHIT数が異なる（当然ながら強の方がHIT数が多く、相手に与えるダメージも大きくなる）。

技の形態からいって、連続技として使うのが最も効果的である。ため技なので、ジャンプ中にためを作っておき、ジャンプ攻撃からつないでいくとよいだろう。

相手がしゃがんでいると、技の前半の上段パンチが当たらないので注意しよう。

キャプテン・シューター

フリスビーを投げ付ける飛び道具。

牽制用の技として使用したいところだが、技の出が余りに遅く、使い勝手はよいとはいえない。また、軌道が特殊で、上下に蛇行しながら飛行していくので、弱で出した場合相手がしゃがんでいると当たらないことがある。

結局、あまり使用頻度の高い技ではない。使うならば、かなり距離が離れている状態のときに強で出すようにしよう。

キャプテン・スプラッシュ

地面に叩き付けた拳から、上に一直線に火柱を発生させる。この火柱は画面上端まで達しており、前方に対する完全な壁となる。

対空技として使用することができるが、出るまでのスピードはあまり早くない。また、本人が無敵になっているわけではないので、相打ちになってしまうこともある。

飛び道具を消すと言う効果はあるものの、利用価値は低い。ため技なのも大きなマイナス点だ。

キャプテン・スマッシャー

一度少し後ろへジャンプした後、そこから飛行して前方へ突進していく技。

空中を飛んでいるので下段攻撃や地を這う飛び道具を避けつつ攻撃をすることができるのだが、しゃがんでいる相手には当たらない。飛行スピードは速く見切られにくいので、こうした返し技としての使用法よりも、奇襲技としての使用がメインとなる技だろう。

弱は出るまでのスピードが速く、連続技にも組み込める。

キャプテン・サイクロン	←ため→+BorD
キャプテン・シューター	←ため→+AorC
キャプテン・スプラッシュ	↑ため↓+AorC
キャプテン・スマッシャー	↑ため↓+BorD



遠間での牽制以外では使えない

早めに出せば対空になる





下段の技をかわすことができる

不動丸

天下無敵の不動陣を使って鮮やかに投げを決めろ！



キャラ特性

忍者である彼の強さは、その素早さにある。

特にダッシュ攻撃はとても素早く、奇襲に適している。このダッシュ攻撃はしゃがんだ相手には当たらないというところが残念だ。

地上戦では遠立ち強パンチが有効。忍者刀で斬りつけるこの技は絶大なリーチを誇る。この技をメインに闘っていきたいが、ガードされるとダッシュ攻撃での反撃がある。相手がスキを見せた際などに叩き込むようにしよう。

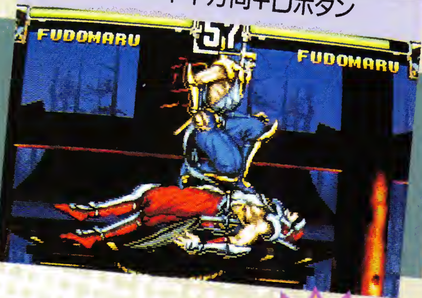
しゃがみ強キックはキャンセルかかけられる技で、リーチも長い。しかし、キャンセル雷電筒などを出しても避けられてしまうことが多いので、単発での使用に止めておこう。

不動丸はしゃがみ強パンチが連続で2回ヒットするので、強力な連続技が可能だ。ジャンプ強キック→しゃがみ強パンチ×2→キャンセル強抜刀霞斬り（遠立ち強パンチ）は絶大な破壊力を持つ。これが決まれば相手を一気に気絶させることができる。

投げ技

回天鳳落（かいてんほうらく）

ジャンプ中下方向＋Dボタン



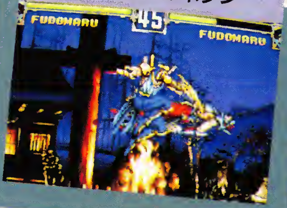
通常技





連続技・対空に使える

切蔓(きりかずら)
←or→+Cボタン



飛閃霧蔓(ひせんきりかずら)
ジャンプ中下方向+Cボタン



回天鳳(かいてんほう)
←or→+Dボタン



抜刀霞斬り	←ため→AorC	不動陣・冥	→↓↘+C(下段当て身投げ)
不動陣・天	→↓↘+A(上段当て身投げ)	炎舞筒	↓↘→+A
不動陣・地	→↓↘+B(中段当て身投げ)	雷電筒	↓↘→+C



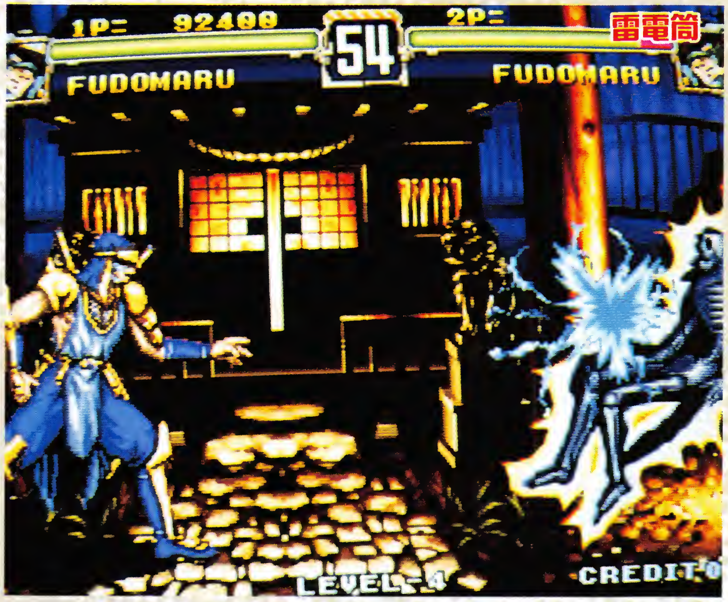
まずこのように構えをとる


気持ちいい効果音とともに投げる



下をくぐられやすいのが難点

相手はしびれてしまうぞ



必殺技

抜刀霞斬り

腰の忍者刀を抜き放ち、高速で振り回し相手をメッタ斬りにする。弱はその場で刀を振り回すが、強は始めに少し前進してから攻撃する。

至近距離から繰り出すと多段ヒットする。連続技として使用すると強力だ。ダメージの高い強で出すようにするとよいだろう。

また、振り回す刀にはかなり上のほうまで攻撃判定があり、高性能な対空技として機能する。ため技である点がネックだ。

不動陣(天・地・冥)

相手の技を受け止めて投げ飛ばしてしまう、いわゆる当て身投げ。天はジャンプ攻撃、地は立ちガード可能な地上での通常技・必殺技、冥は下段攻撃に対応している。

コマンドを入力してから技が発動するまでに一瞬タイムラグがある。起き上がり時などに出す技には適していない。しかし、使いこなせば有効な技であることに間違いはないだろう。

効果時間はかなり長いが、その分スキも大きい。

炎舞筒

竹製の手榴弾を投げ付ける飛び道具。投げた竹筒は、放物線を描いて落下し、着弾地点で爆発する。もちろん爆風にも攻撃判定がある。

牽制に使いたいところだが、高く投げてしまうので、簡単にその下をくぐられてしまう。遠距離時には使用してもよいが、中間距離での使用はお勧めできない技だ。

ただ跳び込み防止になるので、相手がよくジャンプしてくるならば乱発しない程度に使ってもよい。

雷電筒

炎舞筒と同じような飛び道具。こちらは着弾すると電気を発する。

炎舞筒よりも到達距離が短いことが特徴だ。これにより、間合いによる使い分けが可能である。遠距離時には炎舞筒、比較的近距離の時には雷電筒という具合である。しかし、やはり下をくぐられてしまいやすいことは変わらない。スキも大きいため、やはり使い勝手はよいとはいえない。

相手の起き上がりに爆風を重ねておくように使おう。

基本の16キャラによる CPU＆対人対戦攻略!! 全ボスキャラ使用コマンド



WORLD HEROES PERFECT™

ADK	格闘アクション	226M
MVS 発売中 ￥68,000	カセット 発売中 ￥29,800	CD 7月21日発売 ￥8,800

特殊効果を持つ通常技

パーフェクトになってから加わった新システム群。その中でも特徴的なのが、飛び道具破壊、ガードはじき、打撃防御攻撃の3つだ。

登場から1ヶ月以上経ち、それらのシステムにも慣れたとは思う。しかし、我が編集部には未だに「飛び道具を破壊できる技が分からない、ガードはじきができるすべての技を教えて！」というハガキや電話が絶えないのだ。

という訳で、今回は読者のみんなからの要望が高かった、それら3種類の特殊効果を持つ、通常技について最初に触れておきたい思う。

まず掲載されている3つの表を見てもらいたい。キャラによっては多く持っているキャラや、まったく持っていないキャラもおり、闘ううえでかなりハンデになる。とりあえずは左の表を見て、使える技を確認しよう。

飛び道具破壊技一覧表

- ○服部半蔵　遠距離立ち強パンチ
- ○風魔小太郎　遠距離立ち強パンチ
- ○金龍　なし（百烈蹴で可）
- ○ジャンヌ　ダッシュ立ち強パンチ、スラッシュウイップ
- ○ジンギスカン　近距離立ち強パンチ、遠距離立ち強パンチ（N）、しゃがみ強パンチ
- ○マッスルパワー　遠・近距離立ち中キック、ギロチンドロップ
- ○ブロッケン　ダッシュ立ち強パンチ
- ○ラスプーチン　なし
- ○シュラ・ナイ・カノム・トム　遠距離立ち中パンチ、しゃがみ中キック　ダッシュ立ち中キック
- ○エリック・ザ・バイキング　近距離立ち強パンチ、遠距離立ち強パンチ（←、N）
- ○マッドマン　なし（ダッシュ立ち中キックでのみ一部跳ね返し可）
- ○ジョニー・マキシマム　遠距離立ち強キック（N、←）
- ○出雲良子　ダッシュしゃがみ強キック（戊殺掌でも可）
- ○キャプテン・キッド　遠距離立ち中パンチ、ダッシュ立ち中キック
- ○ジャック・ザ・リッパー　遠・近距離立ち強キック（N）、ジャンプ弱キック
- ○呂布奉先　遠距離立ち強キック（←、N）

打撃防御攻撃一覧表

- ○服部半蔵　遠距離立ち中パンチ、しゃがみパンチ
- ○風魔小太郎　遠距離立ち中パンチ
- ○金龍　遠距離立ち中パンチ、近距離立ち中パンチ
- ○ジャンヌ　近距離立ち強パンチ（N、←）、遠距離立ち強キック
- ○ジンギスカン　遠・近距離立ち強キック
- ○マッスルパワー　遠・近距離立ち中パンチ
- ○ブロッケン　遠距離立ち強パンチ
- ○ラスプーチン　なし
- ○シュラ・ナイ・カノム・トム　遠距離立ち強パンチ
- ○エリック・ザ・バイキング　遠・近距離立ち弱パンチ、しゃがみ強パンチ、遠距離立ち強キック、ジャンプ強パンチ、遠距離立ち強パンチ（→）
- ○マッドマン　遠距離立ち弱キック
- ○ジョニー・マキシマム　遠距離立ち中パンチ（レバー←、→）、遠・近距離立ち中キック
- ○出雲良子　遠距離立ち強パンチ（レバー←、→）、遠・近距離立ち弱キック、ジャンプ強パンチ
- ○キャプテン・キッド　遠距離立ち中パンチ、遠距離立ち強パンチ（レバー←、N）、遠距離立ち強パンチ（→）、近距離立ち強パンチ、遠距離立ち弱キック、斜めジャンプ中キック
- ○ジャック・ザ・リッパー　ジャンプ強キック
- ○呂布奉先　遠・近距離立ち中キック

ガードはじき攻撃一覧表

- ○服部半蔵　近距離立ち中パンチ
- ○風魔小太郎　近距離立ち中パンチ
- ○金龍　しゃがみ強パンチ
- ○ジャンヌ　近距離立ち強パンチ（レバーN、←）
- ○ジンギスカン　しゃがみ強キック
- ○マッスルパワー　しゃがみ強パンチ
- ○ブロッケン　近距離立ち中パンチ
- ○ラスプーチン　しゃがみ強パンチ
- ○シュラ・ナイ・カノム・トム　近距離中パンチ、しゃがみ中パンチ
- ○エリック・ザ・バイキング　しゃがみ中パンチ
- ○マッドマン　しゃがみ強パンチ
- ○ジョニー・マキシマム　しゃがみ強パンチ
- ○出雲良子　遠距離立ち強パンチ（N）、近距離立ち強パンチ
- ○キャプテン・キッド　しゃがみ中パンチ
- ○ジャック・ザ・リッパー　遠・近距離立ち強キック（←、→）
- ○呂布奉先　近距離立ち強パンチ、遠距離立ち強パンチ（←、N）





ガードをはじかれたら…

ガードをはじかれて、何もできずにオロオロしてしまった経験は誰にでもあるはず。こんなときは慌てず、騒がずこれから書くことを実行してみよう。

まずガードはじきをされた直後、レバーを一旦ニュートラルにしたあと、すぐにガード方向に戻すと、硬直状態から脱出できるのだ。しかも、素早く行動すれば、反撃を加えることも可能だ。

これでガードはじきされても、うまくこの返し技を会得すれば、かなり闘いを有利に進めることができるはず。

※この記事のコマンドはすべて右側を向いている時のものです

ウワサの裏コマンドをすべて公開!!
秘密のベールが今、明かされる

孫悟空出現条件

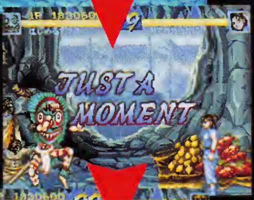
ちまたでウワサの乱入者、「孫悟空」の出現条件が判明したので報告しておこう。

孫悟空を出現させるには、CPU戦で各ステージで決められている条件を満たしていくことが必要だ。そのステージの条件を満たすと、勝利ポーズのときに背景が色々変化(大した変化ではないが)するので、条件を達成したことがわかるようになっている。

結果的に10あるステージの条件のうち、3つを満たすと次のステージで乱入してくるようになっているのだ。



全条件の内、3つをクリアすると…



次のステージで突然何者かに乱入される



孫悟空が登場し、闘うことになる

- ○地球創世記　1ラウンド以内に全種類の挑発をする
- ○ジュラ紀　MAX究極奥義でとどめをさす
- ○氷河期　投げを3回以上決めて勝つ
- ○石器時代　画面内にある地点（火→毛皮→石オノ→さつまいも）を順番に通過して勝つ
- ○巨石文明　ヒーローゲージMAX状態で勝つ
- ○中世暗黒時代　画面右端(左端)に触れてから10カウント以内に左端(右端)に触れる
- ○元禄時代　5ヒット以上を出す
- ○産業革命　残りタイム70以前に究極奥義を出す
- ○世界大戦　自分も相手も体力2分の1以下のとき、ガードはじき攻撃を3回決める
- ○現代　パーフェクトで勝つ

ミニマムコマンド

最近、ネオジオで発売されているすべての格闘ゲームで登場するといっても過言ではないチビキャラが、やはりこのパーフェクトでも使えることが判明した。

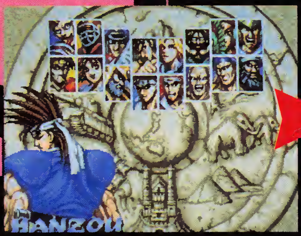
チビキャラ状態だと、必殺技、特殊技などが一切使えなくなり（1つ、2つ残るキャラもいる）、攻撃力・防御力ともに低くなる。

肝心のコマンドだが、キャラを選択したあとに、↓↓AB↓↓CD、ABCと入力すればいい。どうしても出せないという人は、ABCDボタンを押しながら、レバーを何回も↓に入れていればOK。

ちなみにこの状態のとき相手に勝つと、勝利時にもらえるボーナス点が10倍になる。

チビキャラになっても闘うことができる。でも弱いのさ





キャラを選んだ直後に入力する



うまくいけば自分が小さくなる

CD版ではあのゼウスが使える!!

スクープ!!



7月21日に発売されるCD版『ワールドヒーローズパーフェクト』には、以下の3つの点が変更されている。

まず1つ目は、業務用とカセット版では、惜しくもなくなってしまった「飛び道具そらし」が復活したのだ。これはうれしい知らせだ。

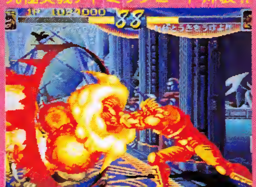
2つ目はミニマムモードでなったミニマム状態の時は、すべての技（必殺技類、投げなど）が使えるようになった。

そして3つ目は新たに加わったVSモードで、あの「ゼウス」が使えるようになったのだ!! 通常技のパターンも増えたので、プレイキャラとしても十分な力を持っている。

さてコマンドだが、VSモードでBCボタン押しながらAボタンまたはDボタンを押すだけだ。ちなみに業務用とカセット版では、逆さに振っても使えないのであしからず。

	必殺技コマンド
ダブルストライク →+AB	
ハンマースルー ←+AB	ギガスマッシャー ↓↙←↙↓↘→+パンチ
アトミックヒート ↓↙←↙↓↘→←→+AB	メガトンパンチ ↓↘→+パンチ

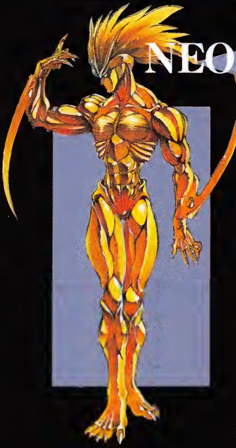
究極奥義アトミックヒート炸裂!!





ゼウス対ゼウスという対決も可能だ

ボスキャラ使用コマンド



NEO-DIO

自分のことを最強と自負している究極生物。体も心も冷たい奴

すでにウワサになっていた、NEO-DIOと孫悟空を使用するためのコマンドを、ついに公開するときがきた。早速、コマンドを紹介しよう。

○NEO-DIOの出し方
セレクト画面で、Bボタンを押しながら↑↑↓↓←←→→
・BC同時押し

○孫悟空の出し方
セレクト画面で、Cボタンを押しながら↑↑↓↓←←→→
・BC同時押し

とこんな感じで使えるようになる。これは業務用も家庭用も同じだ。メチャクチャ強いこの2人を使いこなせれば、向かうところ敵なしといった感じだ。

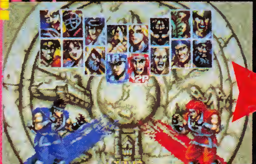
ちなみにもう1人のボスキャラ「ゼウス」はというと、それはこの左の方にある記事を読めばわかる。



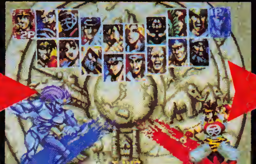
孫悟空

強い奴と闘うのが好きな伝説上の人物。ヘンテコな技を使う。

この画面のときに入力する



ちゃんとやればこの通り



夢の対決も可能だ!!



伊賀忍術を極めた修行の鬼 主人公の意地を見せてやれ!

服部半蔵

攻略／修羅騎士鷹









基本性能

このキャラの性能は忍者ということから分かる通り、素早い動作が行える。特にダッシュやバックステップはかなりのスピードなので、基本的にはこのダッシュやバックステップをメインとして使っていく戦法が、闘ううえで有効になってくるだろう。

通常技はリーチがあまり長くなく、唯一遠距離立ち強キックが長い。リーチはそこそこだが、出るのが早いのが遠距離立ち中キックと必殺技でキャンセルのかかるしゃがみ強キックが比較的使える。

あとは飛び道具破壊技である遠距離立ち強パンチや、打撃防御攻撃である遠距離立ち中パンチが、遠距離戦でのメインとなってくるだろう。

近距離戦では立ち、しゃがみの弱キック。弱技からつながりキャンセルして連続技へ持っていけるしゃがみ中キック。そして、近距離立ち強パンチが、かなり使用頻度の高い通常技といえるだろう。それと近距離立ち中パンチがガードはじき攻撃になっているので、ガードの堅い相手には有効になってくる。

必殺技では飛び道具の烈光斬と大武流烈光斬、突進系では忍法光輪渦斬と相手の首を狙っていく疾風燕落とし、対空技では技の出かかりが無敵になる光龍破と、必要なものは一通りがそろっている。また、微塵隠れの術といったワープ技もある。

烈光斬はやはり牽制や相手を跳ばせるための手段として使っていける。あまりスキがないが、強で出すと若干スキが大きくなる。

大武流烈光斬はスキが大きいので、遠距離からの牽制やけずりに使っていこう。中距離などで放つときは、読まれると連続技の的となってしまうので気をつけよう。

忍法光輪渦斬はあまり使う機会が少ないと思われる。使いどころとしては、画面端に追いやられたときに強で出して抜け出したり、最後のけずり技に使う程度だろう。

疾風燕落としは弱で出せばスキがほぼないので近距離で使い、中は連続技などにからめていき、強は遠距離からの奇襲攻撃にそれぞれ使い分けていこう。

光龍破は主に対空技なのだが、相手の通常技にも当てていくことが可能だ。例えばスキの少ない弱の疾風燕落としをガードさせておいて、少しでも反撃が遅ければそこに当てることができる。こういった風にバクチじみたことも対戦では使えそうだ。

微塵隠れの術はボタンで出現位置が変わってくるので、気をつけて使っていこう。基本的に逃げるときはパンチボタン、攻めるときにキックボタンを使うといい。

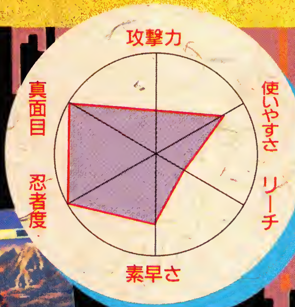
梵天閃光陣は立ちガードで簡単にかわされてしまうので、入れにくい。使いどころは相手を端の方に追い込み、裏回りからキャンセルで出すと、相手にヒットするまで時間が短くて済むので当てやすい。

連続技のほうは色々あるが、いくつか取り上げてみよう。まず簡単なのが、しゃがみ弱キック数発→しゃがみ中キックキャンセル烈光斬または疾風燕落とし（疾風燕落としの場合は相手が立ちくらいポーズのとき）。

強力なものでは、裏回り強キック→しゃがみ強パンチ→しゃがみ中キックキャンセル中の疾風燕落としで気絶確定だ。コツとしては強パンチをエクストラアタックの疾風の術でキャンセルすることだ。

最後は食らい判定の大きなキャラ（マッスルパワー・マキシマム・呂布・マッドマン）に入る連続技だ。これは裏回り強キック→立ち中パンチ→しゃがみ中キックキャンセル強の疾風燕落とし、マッドマン以外のキャラならば気絶させられる。

微塵隠れの術 ↓↑＋ボタンどれか	**必殺技コマンド**
イズナ斬り ジャンプ中↓＋Bボタン	光龍破 →↓↘＋パンチ
二段飛びの術 ジャンプ中レバー上方向	烈光斬 ↓↘→＋パンチ
イズナ落とし レバー→＋AB	大武流烈光斬 ↓↘→↓↘→＋パンチ
滝壺落とし レバー←＋AB	忍法光輪渦斬 ↓↙←＋キック
梵天閃光陣 →←↙↓↘→＋AC	疾風燕落とし ↓↘→＋キック



※このページ以降のキャラの下に存在するステータス表は、編集部が独自に作ったもので、メーカー資料には基づいてません。信用しないように！ ちなみに防御力は全キャラ大差ないので、割愛しました。

●ステータス表の見方　つまり半蔵は忍者らしくて真面目な人だなぁ、と言うこと。



裏回りジャンプ強キックから…



近距離立ち中パンチ→しゃがみ中キックとつなぎ



キャンセル強燕落としが2回ヒット

対CPU攻略

対CPU攻略は、大きく分けて3通りの闘い方が有効だ。

まず第1に挙げられるのは、相手から離れて烈光斬パターンである。これは相手に烈光斬を1度当てておき（ガード可）、もう1度烈光斬を撃つと跳んできて、そのまま空中で当たってくれる。もし相手が跳び越してきても、そのまま押していこう。近いときは対空技で落とせばいい。

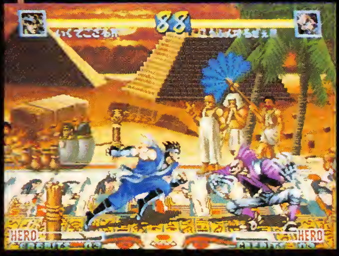
第2に跳び込んでからの連続技パターン。跳び込んで連続技を入れるだけなのだが、投げを組み込んだり自分なりの連続技を開発したりすると、CPU戦でかなり腕前を上げられるはずだ。

最後は相手と離れて強の疾風燕落としを出すパターン。これが効かない相手には第1、第2のパターンを使っていこう。



対人対戦攻略

基本的な闘い方としては、ダッシュからのラッシュが一番だろう。これは基本性能で取り上げた通り、ダッシュ、バックステップが素早いからだ。ラッシュへ持ち込むには、いきなり遠くからダッシュし、通常技で固めていくのが有効だ。また弱の烈光斬を追いかけていってもよい。これらはダッシュ中に通常技を加えると滑りながら技が出てくれるので、通常よりリーチが長くなり一気に攻め込むことができるのだ。



問題の通常技の種類だが、遠距離立ち強キック、しゃがみ強キック、遠距離立ち中キック、立ち中パンチ、立ち弱キックを使っていこう。遠距離立ち強キックは、半蔵の中で一番リーチの長い通常技で非常に使いやすい。

しゃがみ強キックは相手を転ばすことができ、深い位置でガードされない（させない）限り、キャンセル烈光斬を弱で出しておけば反撃を食らうことはまずない。しかし、烈光斬をスライディングなどで抜けてくる相手もいるが、その辺は読み合いになってくるので、そういった相手には光龍破を当てよう。

立ち中キックは出るのが早くスキも小さい。しかもリーチがそこそこあり、しゃがんでいる相手にも当てることができるので、ラッシュ時には欠かせない技になってくるだろう。このあと、弱系の技につなげていけばさらにいい。

立ち中パンチはリーチが遠距離立ち中キックと同じぐらいで、呂布、マキシマム、エリック、ブロッケン、ラスプーチン、ジャック、マッドマンにはしゃがまれても当たるので、出が早くスキも小さいこの技を使わない手はない。ほかの通常技と絡めていくといいだろう。また、これらの相手にはダッシュ中パンチから、またダッシュ中パンチにつなぐ戦法も有効だ。しかし、間合いやタイミングがずれると投げられてしまうので、途中でしゃがみキック系や光龍破を混ぜていくとよい。また、マキシマムやマッドマンのように無敵技を持っている相手には特に気を配ろう。





立ち弱キックはリーチこそないが連射がきき、ガードされてもされなくても、そのまま連続技や他のことができる。例を挙げるとガードされたあと、そのまましゃがみ弱キックをギリギリまで当て、そこにキャンセル弱の疾風燕落としを出すと空振るので投げることができる。もし、それを返そうとしてくる相手には光龍破で対応しよう。これで完成度の高い2択の完成だ。

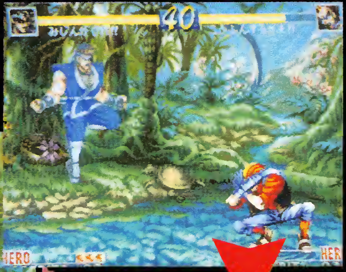
対戦での闘い方としては、飛び道具を撃って相手を跳ばし、それを対空技で落とすいわゆる〝跳ばせて落とす〟という戦法が、一応このキャラクターでも可能なのだが、リーチのあるキャラクターや飛び道具を抜けてくるキャラクターが多いため、飛び道具を撃つ出かかりを潰されてしまったり、手痛い1発を食らう恐れがあり、逆に辛くなってしまうということにもなりかねないので、この戦法はあまりお薦めできない。この戦法は、あまり攻めてこない相手やフェイント（烈光斬のコマンドだけまたは屈伸運動など）にだまされて跳んでくる相手に有効だ。



烈風斬で牽制し…

次に挙げるのはジャンプからの攻めについてだ。特に通常技で打ち負けてしまう良子や、リーチが異様に長い呂布、そして出の早い突進技を持っているマッスルパワーなどに有効だ。また、2段ジャンプなどを活用していくとさらに効果的。これらの技を使っていけば、対戦を有利に進められるはずだ。

このほか、一撃離脱としてバックダッシュを使い、離れたところへ強の疾風燕落としで奇襲したり、微塵隠れの術で相手の頭上に現われるのもいいだろう。



頭上に出るように微塵隠れを出し…



跳んできたら光龍破。相手によっては有効

最後に一言、跳び込みの後すぐにイズナ斬りを出してみよう。相手が反撃を試みた場合、かなりの確率で当たるはずだ。



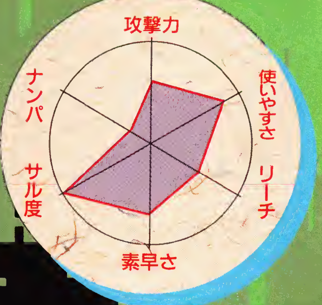
落ちつつ弱・中キックで攻める

風魔小太郎

攻略／S.E.E-なっしゅ

怒濤のナンパ師 風魔小太郎見参！ 半蔵には負けねぇ





基本性能

まずおもに使う通常技を紹介しよう。地上で使うおもな技は、ガードはじき攻撃である近距離立ち中パンチと、出が早いしゃがみ弱キック、それに相手を転ばすことができるしゃがみ強キックの3つだ。これらをダッシュなどにからめて攻撃していこう。







続いて必殺技で使用頻度の高い技を紹介しよう。まず炎龍破だが出かかりが一瞬無敵なので、相手の攻撃を読んで出したり、対空技として使うことができる。このほか、連続技に組み込むなどの使い方ができる。また、ハンゾウの光龍破と比べると無敵時間が短いので、より引きつけて出す必要があるのが辛い。ちなみに空中でも出せるが、あえて使う必要はない。



烈風斬はおもに遠距離や技をキャンセルさせてから使う。ジャンプ軌道が低く、動きの遅い相手には使える。また、意外とスキがあり、反撃を食らう場合があるので、フェイントを混ぜつつ使っていく必要がある。

大武流烈風斬はスキは大きいものの判定が大きく、よけられにくい。相手に当てると距離が離れるので、烈風斬と混ぜてたまに使うとよい。

忍法風輪華斬は奇襲技としてや、連続技にも一応組み込めるのだが、出かかりと出終わったあとにスキがあるので、あまり使わないほうがよい。また、単体ではあまり使い道の少ないこの技も、龍翔投殺と組み合わせることによって、かなり使えるようになる。このほか、特定のキャラ相手には、強の忍法風輪華斬から落ち際に、龍翔投殺を決めることもできる（但し相手が立ちガードしているときは不能）。

地上での闘いが不利な相手キャラや、対空技の弱い相手などには空中戦を挑もう。二段飛びの術飛燕を使うときは、跳び込みからの連続技などを狙って出すようにしたい。また、対空技を持っている相手にも、素直に跳ぶと見せかけておき、相手の真上でもう一度跳んで技を空振りさせておいてから、そこに跳び込み強キックか中キックを入れて、連続技につなぐなどの戦法も有効だ。

さらに画面端の場合、三角飛び（猿飛びの法 迦桜羅）を混ぜると4回まで跳ぶことができるので、空中で左右に往復して相手を混乱させたりもできる。また、対空技で落とそうとせず、地上でガードしている相手には、龍翔投殺で空中から投げるのもいい。





空中で相手を投げることができる巴落とし不知火は、意外に間合いが広く投げやすいので、先読みすれば投げることが出来る。

エクストラアタックの奥義欺は、レバーを入れる方向に（ニュートラルも含む）よって出る必殺技のフェイントが違う。この技でフェイントをかけてから攻撃に転じたり、そのまま近づいて投げたりと工夫次第でいろいろな使い道がある。

風魔は2つの究極奥義を持っているが、どちらの究極奥義も近い間合いで出すと、反撃を食らいやすいのであまり使わないようにしよう。爆裂究極拳は当てて（ガードも含む）しまえば、相手との距離が離れて反撃を食らいにくいが、攻撃判定の出る前に返されたりよけられたりするので、動きの遅いキャラに使うのが有効だろう。

爆炎咆哮弾は単体で出すと反撃を食らいやすいので、空中の相手に炎龍破を当てたあとや、しゃがみ強キックを当てたあと、起き上がりに重ねるように出すのがいいだろう。

連続技はジャンプ強キックから立ち強パンチをキャンセルさせて炎龍破につなぐか、しゃがみ弱キックからしゃがみ強キックにつないだりする。

必殺技コマンド

烈風斬 ↓↘→＋パンチ	猿飛の法“伽桜羅” ジャンプ中に壁際でレバー逆
大武流烈風斬 ↓↘→↓↘→＋パンチ	イズナ落とし“荒神” レバー→＋AB
炎龍破 →↓↘＋パンチ	地獄落とし“閻魔” レバー←＋AB
忍法風輪華斬 ↓↙←＋キック	巴落とし“不知火” ジャンプ中↑以外＋AB・B
龍翔投殺 ジャンプ中に→↘↓↙←＋パンチ	爆裂究極拳 →↘↓↙←↖＋AB
二段飛びの術“飛燕” ジャンプ中に上方向	爆炎咆哮弾 ↓↙←↓↙←↓↙←＋ABC

●さて、風魔のサル度はともかく、なぜナンパ度が低いのか？それはナンパ成功率だから。そういや主人公だっけねぇ。

ワールドヒーローズパーフェクト

徹底攻略

対CPU攻略

基本戦法としては、跳び込んでくるのを待ち、落ち際を遠めなら強キックで返し、近めなら炎龍破や立ち強パンチで返す。

強の忍法風輪華斬を中間距離から連発したり、相手の起き上がりに重ねたりするという単純なパターンも有効だ。このパターンの通用するキャラ相手の場合は、これだけで勝つことができる。





もし、体力ゲージを減らされたら相手との距離をおき、爆炎咆哮弾を連続して出すのも意外と有効だ。

ラスボスのNEO－DIOは、忍法風輪華斬パターンが通用し、落ち際に反撃されるものの確実に当てていけば、攻撃力の差で勝つことができる。

対人対戦攻略

フウマは必殺技を使って多種多様な戦法が取れるが、修行をさぼっていたせいか意外と対戦で使える強い技が少なく、連続技も頼りないため、技を一つ一つ確実に入れるように闘っていきたい。

地上戦での基本的な攻め方を説明していこう。まず遠距離（相手との距離が画面の端と端ぐらいに離れた程度）では、烈風斬とフェイント技の欺烈風斬を使ったり、ダッシュしゃがみ強キックで相手を転ばしたりして、近距離戦に持ち込んだりする。

中間距離（スタート時の間合い程度）では、打撃防御攻撃である遠距離立ち中パンチをダッシュを絡めながら（立ち中パンチや、しゃがみ強キックなどにつながり連続技になる）使い、対戦相手を押していこう。



近距離でもダッシュ立ち中パンチを連続で何回か出してラッシュをかけたり、出の早いしゃがみ弱キック連打（ヒーローゲージがたまりやすい）や、ガードはじき攻撃である近距離立ち中パンチを使い攻めていく。また、ガードをはじいたあとに、相手がボーッとしている場合はしゃが

み強キックや、近づいて近距離立ち強パンチキャンセル炎龍破などを入れてしまおう。

注意点として、ガードはじき攻撃は反応されると反撃を食らうので、たまに使うようにするのがいいだろう。逆に相手からガードはじき攻撃をされた場合は、素早く反応し、しゃがみ強キックを入れるようにするといい。

ざっと地上戦での闘い方を述べたが、風魔は基本的に地上よりも空中での闘いのほうが強いので、地上ではあまり無理な攻撃はしないでおとなしくしたほうがいいだろう。

続いて空中での闘い方だが、風魔は二段飛びの術　飛燕と猿飛びの法　迦桜羅を使い、相手をかく乱させながら攻撃するのがなかなか強い。特にこのゲームは空中でガードができるため、地上で強い対空技を持っていないキャラが相手の場合は、かなり有利に試合を進められるだろう。

おもな空中での闘い方としては、二段飛びで相手の技の空振りを誘い相手が空振りしたら、そこにジャンプ強キックを当てて連続技へとつなぐ。また、相手を跳び越えそうになる場合は、ジャンプ中キックか龍翔投殺を狙うようにする。

そして、自分が画面端にいる場合は画面端に向かってジャンプし、猿飛びの法　迦桜羅で跳ね返り、そのあとにもう一度二段飛びを使い画面端に向ってジャンプし、再び相手の方向に跳ね返って跳びこむという、かなりトリッキーな動きができるので、これを使い跳びこむと見せかけて跳ぶ、跳び込むと見せかけて跳ばない・・・と思わせてやはり跳ぶ（笑）などという様々なふざけた動きで相手をうまく混乱させよう。ちなみに近距離でジャンプ弱キックから龍翔投殺を狙うという戦法も意外と使える。

このほかの戦法として、強の忍法風輪華斬を奇襲技として出し、落ちる場所が相手の真下になるようになった場合は、龍翔投殺を決めることができる。ただし、しゃがみガードの姿勢が低いキャラがしゃがんでいるときのみ。

強の忍法風輪華斬は食らってくれれば、連続で入りダメージも大きいので、たまに狙ってみるのもいい。

そして、やはり風魔で勝つなら究極奥義を使って派手に勝ちたいところだ。2つの究極奥義はどちらもモーションが大きいので、連続技に組み込んで使うことはできない。

基本性能のところで触れたように、爆炎咆哮弾は相手の起き上がりに重ねるようにして使うのが手堅いのだが、この技を使う際には注意点がある。まず相手のヒーローゲージがたまっていると、強キックを当てても倒れないので、起き上がりに重ねようと思っても、反撃もしくはよけられてしまうのだ。さらに自分のヒーローゲージがたまっているときにうかつに使うと、風魔が「バカめ！」と叫びながら技を出すのだが、相手は見てからでも楽々反撃できるので、「バカはお前だ!!」とばかりに反撃されてしまう恐れがあるので注意しよう。



二段飛びで相手の技をかわして

中・強キックを当てる



ジャンプ弱キックを出しつつ跳び込み

当たる直前に龍翔投殺を決める



跳び越しそうなら中キックだ









基本性能

まずは通常技について。立ち中パンチは遠距離、近距離のどちらの場合も打撃防御攻撃で、リーチや判定も結構強い。

近距離立ち中キックは真上に強い対空技で、二段攻撃になる。キャンセルして連続技としても使える。

近距離立ち強パンチも二段攻撃で、こちらは主に連続技に使う。しゃがみ強パンチはガードはじき攻撃になっていて、ダッシュから連続して出したり、跳び込みから出したりするといい。ガードをはじいたあとはしゃがみ強キックや、立ち強キックキャンセル飛足刀がいい。ほかにはレバー入れ立ち強キックが使える。移動しつつ攻撃する技で、足元の食らい判定がなくなるので、相手のしゃがみ系の攻撃をかわしつつ攻撃できる。また、ほとんどの飛び道具を抜けることも可能（風魔のヒーローゲージMAX時の大武流烈風斬、ラスプーチンのアイスボール、マッドマンのマッドランチャー、エリックのホエールへブリングは抜けられない）。

ジャンプ攻撃では、ジャンプ強パンチが下方向に強い跳び込み技で二段攻撃になっている。ジャンプから裏回りをねらうときはジャンプ強キックがいいだろう。



次に必殺技だが、竜牙脚は空中ガードできるためあまり使えない。体の大きいキャラクターに対しては結構使えるが、それ以外の場合には逃げに使う。一応連続技としても使える。

百烈拳はキャンセルしての連続技、もしくはけずり技として使うのだが、ほとんどのキャラに反撃を受けるので多用はさけよう。

百烈蹴は技の終りに通常技を出すことができるので、フェイントとして使う。出している間は飛び道具を消すこともできる。

飛足刀はドラゴンの必殺技の中で最も使用頻度の高い技。弱は主に相手に対する牽制として、強はキャンセルからの連続技や削りに使う。

エクストラアタックの龍閃撃は要するに当て身投げ。タイミングが結構シビアだが、攻撃力が高いので狙っていってもいい。

最後に究極奥義の神龍連環撃。コマンド入力後に独特のポーズとボイスがあり、そのあとで走っていくため相手に対応されやすい。しかもガード可能で、ガードされたあとに結構スキが有るので反撃されやすい。

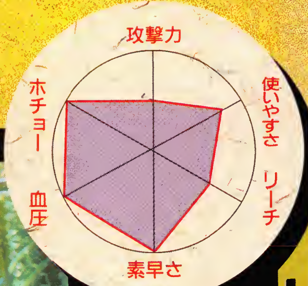
連続技だが、使いやすいものとして、ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→しゃがみ強キックとつなぐのがややりやすい。2段目の近距離立ち強パンチをキャンセルして強の飛足刀や、百烈拳、竜牙脚にしてもいい。画面端の場合ならジャンプ強パンチ→しゃがみ弱キック→近距離立ち強パンチ→強飛足刀が入る。



疾風の武闘派スター
金龍ここに参上!!
ホッチョー！

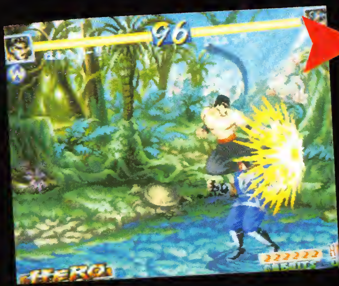
金龍

攻略／
MAL−まりもちゃん

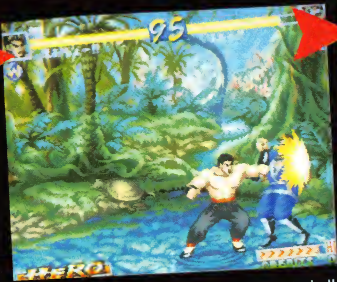


●血圧、ホチョー共に高いのは納得してもらいたい。ただし、２ＪＥＴの頃のように最強とはいかなそうである。

必殺技コマンド	
首締め レバー→＋AB	百烈拳 パンチボタン連打
空中投げ“龍落” ジャンプ中↑以外＋AB	飛足刀 ↓↘→＋キック
頭骨砕き レバー←＋AB	百烈蹴 ↘↓↙←＋キック
神龍連環檄 →←→＋BD	三角跳 ジャンプ中壁際でレバー逆
	竜牙脚 ↓↑＋キック



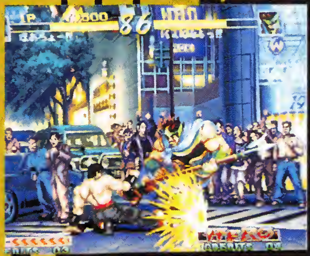
ジャンプ強キックで跳び込み

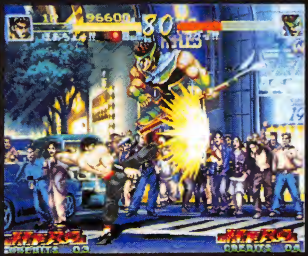


近距離立ち強パンチの２段目をキャンセルし…



強の飛足刀で止めを刺す





対CPU攻略

基本的にはしゃがんで待ち、歩いて近寄って来たらしゃがみ強キックを使い、跳んできたら立ち強キックで落とす。

また、CPUの起き上がりにしゃがみ強キックを重ねておくと結構転んでくれる（無敵対空技のあるキャラクターに対してはあまり使えない）。

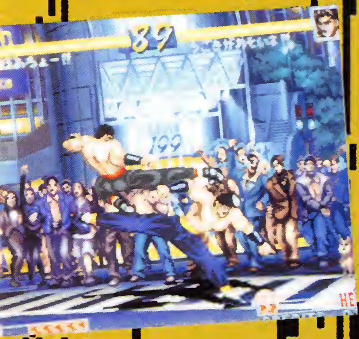
ゼウスは一度転ばせたあと起き上がりに密着してしゃがみガードをして待っていると、ギガスマッシャーを出す（ごくたまに投げてくるがそれは諦める）ので、ガードしたあとしゃがみ強キックで転ばしてまた同じことを繰り返せばいい。

対人対戦攻略

基本性能でも書いた、立ち中パンチ、立ち中キック、立ち強キック、しゃがみ強キック、レバー入れ立ち強キック、しゃがみ強パンチ、しゃがみ強キックをダッシュからおり混ぜて攻め、それらに投げ、飛足刀、跳び込みを加えていく。守りにまわったときは対空の近距離立ち中キック、立ち強キック、龍閃撃で応戦する。これが基本戦法となる。

対半蔵・風魔は基本戦法どおりでいいが、無敵対空技があるので様子を見るというのもまぜる。跳び込まれたら相手の真下に入って近距離立ち中キックで落とす。遠い間合いや裏回り狙いの跳び込みは中キックや強キックで落とせない（よくて相討ち）のでガードする。2段ジャンプを使われると対空のタイミングがずらされるので注意する。また、風魔の風輪華斬はしゃがんでガードしていると、風輪華斬の終りに龍翔投殺を食らうので、立ちガードする。

また、レバー前（もしくはダッシュ）強キックの、足元の判定がなく、相手の攻撃をかわしつつの攻めが通用するキャラが比較的多い。同キャラの対金龍戦では、相手の飛足刀に対して早めに出したり、強飛足刀をガード後に中飛足刀で返すといい。ラスプーチンのしゃがみ中パンチキャンセルファイアーボールも、最初のしゃがみ中パンチの先端をガードすればレバー前強キックで返せる。もちろん単独で撃たれた場合も、アイスボール以外は楽に返せる。ジャンヌのオーラバードも返せるが、むしろダッシュからのしゃがみ強パンチでガードをはじき、ため系の技を出させないような闘いがのぞましい。エリックのエーギルヘブリングも軌道が低いので当然強キックでかわせるが、むしろエリックの対空技が弱いことにつけこみ、跳び込みからの攻めを使いたい。これを頭に入れて基本戦法通りに闘う。攻めに龍閃撃を加えていくと効果的。

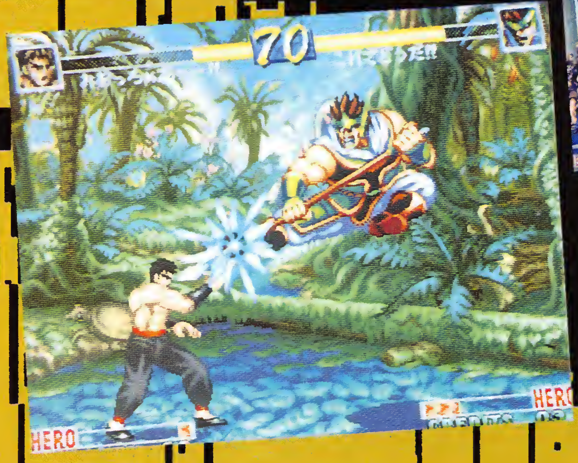






飛び道具を持たないキャラでは、マキシマムの使う起き上がりの二者択一（しゃがみガード不能の近距離立ち強パンチキャンセルショルダーチャージングクラッシュか、立ちガード不可の立ち中キック）が強いので、画面中央ならバックステップ、画面端なら龍牙脚で逃げる。基本的にパワータイプのキャラに対しては守り主体で闘い、硬直の長い技のスキに立ち強キック→強飛足刀を入れていく。また、跳び込まれても冷静に早めの立ち強キックを出せば大抵落とせる。画面端に追い込まれた場合に龍閃撃で逃げるのもいい。





素早いキャラの代表ともいえる良子に対して気をつけるのは固めからの掌底破のモーション（転がり）キャンセル二段背負い投げと出雲流受け流し投げが強い。上下に相手を迷わせて受け流せないようにする。掌底破→二段背負い投げは、転がっている間に投げかしゃがみ強キックで返す。

対キッド戦では、相手の対空が強いので飛び道具をレバー入れ立ち強キックで抜けつつ攻撃したい。キッドのダッシュしゃがみ中パンチやダッシュ立ち強キックが強力で、固められるとつらい。龍閃撃などで反撃に転じたい。

対呂布戦では、呂布は対空が弱い上に、大抵の技が龍閃撃で返せる（レバー入れ立ち強キックは不可能）のでかなり闘える。ただ、昇りジャンプ中パンチ→下りジャンプ中パンチ、または強キックや気功蹴をからめた攻撃が強いので気をつける。対策としては一撃目と二撃目の間に立ち中キックや龍閃撃を使って返す

ちなみに、近距離立ち中キック（1段目）や立ち強キックで相手のジャンプ攻撃を返したときは、キャンセルで弱竜牙脚を出せば空中2段になる。対人・対CPU戦ともに役に立つ技だ。





金龍は素早い動きで相手を惑わせることが可能だ。ただ、ワンパターンに攻めているだけでは、読まれて対応されてしまう。多彩な技をうまく織り混ぜていくことが大切だろう。

ジャンヌ＝ダルク

攻略／ISHTAR

弓矢にもなる便利な必殺剣
結婚目指して頑張れ女王様



基本性能

ワールドヒーローズシリーズでは、速い・堅い・強いの三拍子を備えたジャンヌだったが、今回のパーフェクトでは少し細かいところで変更がなされた。

通常技の大きな変更点は、中技がついたことと遠距離強パンチが小さなジャンプをしながらの2段の斬り上げ、近距離レバー前強パンチが2段斬り、ジャンプ中の下突きがレバー下＋中パンチになったなど、慣れないうちは結構戸惑う部分がある。

また、必殺技は究極奥義が加わり、フラッシュソードとジャスティスソードのコマンドが変更になった。必殺技自体の見た目は変わっていないが、無敵がなくなったこと(実をいうとジャスティスソードには無敵時間があるのだが、あまりにも短いので役に立たないのだ)と、ための時間が若干長くなったような気がする。

まず必殺技を見ていくと、主な必殺技の無敵時間がなくなってしまったので、必殺技の連発が難しくなった。そのため、今までのようにキャンセルフラッシュソードでけずるというのが少々やりにくくなった。

ジャスティスソードも引きつけて出すと潰される恐れがあり、対空としての信頼が完全なものではなくなってしまった。

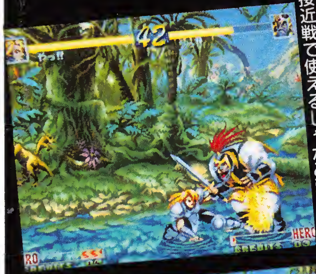


オーラバードはため時間が長くなったせいか連射がきかなくなり、飛び道具の撃ちあいは少々不利になった。とはいうものの、これらの必殺技は出るとかなり強く、先読みしてだせばほぼ確実に返すことができるので、かなり利用価値は高い。



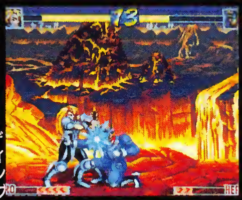
究極奥義はエンジェルアロー、ファイヤーバードと2つあり、どちらも利用価値の高い技だ。遠距離ではエンジェルアロー、中・近距離ではファイヤーバードと使い分けは必要だが、どちらも威力・判定ともに文句なしだ。さらにエンジェルアローはボタンを押す長さによって浮かび上がる高さが変わるので、命中判定の変化が可能だ。また、ダッシュで少し近づいてからのエンジェルアローというのも面白い。

通常技では、相変わらずしゃがみ弱キックの連打がきくので、これをメインに使うことになるだろう。スライディングは弱中強すべて飛び道具をくぐることができるが、強のスライディングに限り相手を転ばせることができる。ただ、強のスライディングは出終わったあとの硬直が長いので、出すタイミングが重要だ。また、今まで対空で使えた立ち強キックは出るのが遅くなったうえ、攻撃判定が一瞬なので読みが必要だが、これは打撃防御攻撃なので当たればほぼ確実に返せる。



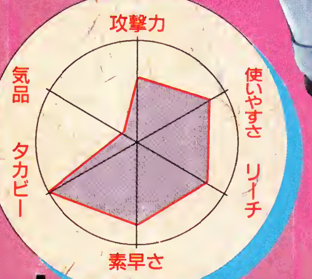
接近戦で使えるしゃがみ弱キック





飛び道具はスライディングでくぐる

他の打撃防御攻撃としては、ダッシュ強パンチと近距離立ち強パンチがある。ダッシュ強パンチは中間距離で間合いの取り合いなどをしていると きに不意に出すと、自分のペースに持っていけるだろう。近距離立ち強パンチは打撃防御攻撃のほかに、ガードはじき攻撃も兼ね備えている。このため、非常に利用価値の高い技になっている。ただ、技の出るのが若干遅いので、相手の弱系の技に潰されることもある。



次に特殊技のスラッシュウイップだが、これは飛び道具破壊技になっており、最初に剣をたらしたときから飛び道具を破壊できるようになる。

最後にまとめると、ジャンヌは意外にリーチが長く、技によっては連打もきくし、何よりも判定がかなり強めというのが長所だ。逆に必殺技や強攻撃が出るのが遅いのと、信頼における対空技が乏しいというのが短所になっている。今までのようにキャラの力に頼ってひたすら待つというのは、もはやできないだろう。



対空はおなじみの立ち強キック

必殺技コマンド	
オーラバード ←ため→＋パンチ	マーキュリースマッシュ ジャンプ中↓＋B
フラッシュソード ←ため→＋キック	シャイニングスープレックス レバー←＋AB
ジャスティスソード ↓ため↑＋キック	クイーンアタック レバー→＋AB
グランドストライク ↘＋キック	ファイアーバード →↓↘→↗＋AB
	エンジェルアロー ↓↙←↓↘→＋BCD

●この御方についても、特にいうことはないでしょう。弱体化してるようなのでユーザーは努力でカバーしよう。

対CPU攻略

ジャンヌはかなり簡単に先に進めるキャラだ。2つパターンがあり、1つ目はまず相手を画面端に追い込み、オーラバードを撃ち込んだあとにしゃがみ強キックで転ばせて、またオーラバードを撃つパターン。



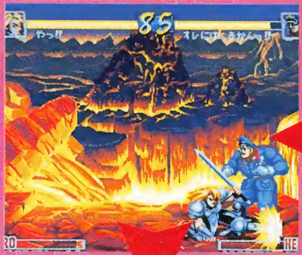
2つ目は、ジャンプ攻撃からしゃがみ弱キック×2〜3、キャンセルフラッシュソードのパターンだ。基本的には1つ目のパターンで十分だが、マッドマン、呂布、ドラゴン、J・カーン、ブロッケンの5人はこのパターンにはまりにくい。こういうキャラは2つ目のパターンを織り混ぜて攻めていこう。



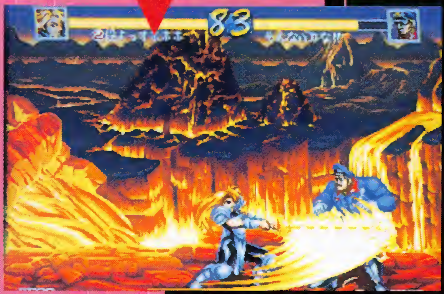
もしこれらのパターンを使っても、ゲージが赤くなったら究極奥義をガンガン使ってけずり殺してしまおう。



ジャンプ中キックから…



しゃがみ弱キックを2〜3発



そしてキャンセルでフラッシュソード

対人対戦攻略

さて、ジャンヌの対戦だが、ジャンヌは基本性能のところで前述したように技の判定は強いが、出かかりが弱いという特性があるので、攻めキャラとしての色が強くなった。待ちも不可能ではないが、ラッシュをかけられると何もできなくなってしまう状況に陥る可能性は大だ。相手にもよるが、やはり終始自分のペースで押し切るというのがベターだ。

ジャンヌの対人用の戦法も対CPU戦と同じく、オーラバードからのしゃがみ強キックのパターンと、ジャンプ攻撃からの弱キック×2〜3、キャンセルフラッシュソードの2つのパターンで攻めることができるが、キャラによっては少しアレンジが必要になってくる。

基本的にジャンヌのリーチは長めだが、遠・中距離で押していけるキャラでもないので、やはり攻め込むための手段が必要になる。方法としてはジャンプ攻撃、ダッシュ攻撃、スライディングの3通りある。

まずジャンプ攻撃だが、ジャンヌは中キックのジャンプ攻撃が非常に性能がよく、空中戦を挑んでもほぼ負けることはない。ただ、滞空時間が長めなので無敵技をもったキャラには簡単に返されてしまう。そういった相手のときはダッシュ攻撃やスライディングで対処するようにしよう。



前にも述べたようにダッシュ強パンチは打撃防御技なので、返そうとしてくる相手には一方的に打ち勝つ。もしガードされても、そこからしゃがみ弱キックにつなげていけば、ジャンヌのペースに持ち込めるだろう。またスライディングは、中距離から近寄るように使おう。ただ、強スライディングは飛び道具をくぐって転ばせる以外は使ってはいけない。ガードされたら必ず反撃をくらうからだ。また、スライディングで跳んできた相手の裏に回ろうというのも問題がある。スライディングの裏の方にも食らい判定があり、へたをすると裏回り攻撃をくらってしまう危険性があるからだ。

これら3つの方法にオーラバードを織り混ぜると結構近づくことができる。そして次は接近できたあとの攻撃方法だが、大きく分けて立ち強パンチ、しゃがみ弱キックの2つに分かれる。立ち強パンチはガードはじき攻撃なので、ガードをはじいたあとはしゃがみ強キックなどで転ばせるか、一歩引いて立ち強パンチを決めるといいだろう。ただこれらの攻撃は、相手の反応が早いとガードまたは反撃されるので注意が必要。しゃがみ弱キックの場合は密着状態だと最低3発、しゃがんだ相手には5発は入るので、ジャンプ攻撃から弱キック5発、そしてキャンセルフラッシュソードの7段攻撃も可能だ。また弱キック1発だけだと、前述した立ち強パンチモードに持っていくことができる。さらに立ち弱キックをキャンセルしてジャンプできるので、画面端に追い込まれたときは役に立つかもしれない。

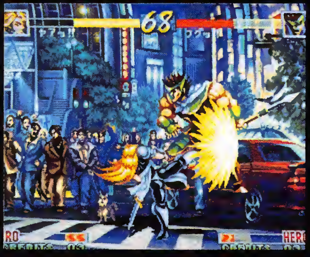


近距離強パンチはガードはじき攻撃

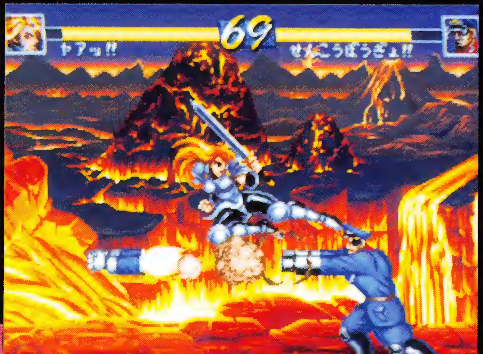


はじいたらしゃがみ強キック

まあ基本的にはこんなところだが、これらのパターンが通用しにくいキャラもいる。まずは呂布だ。呂布は圧倒的にリーチが長いので、スキをついての攻撃が前提となる。そのスキとは、ジャンプ攻撃の降りるとき、必殺技のあと、牽制をかわしたあとなどが挙げられる。それらのスキを突いて攻撃しよう。



次にブロッケンだ。ブロッケンのリーチはジャンヌより長いので、やはりタイミング勝負となる。ジャンプしたとき、飛び道具を撃ったときなど、これらに反応できればまず押していけるだろう。あとは不用意に攻め込んで究極奥義をくらわないようにしよう。



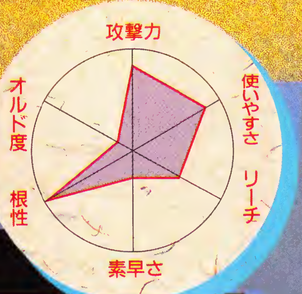
ジャンヌは基本的に強いキャラだと思うので、ガンガン攻めながらも引くところは引くというのを身に付ければ、そうそう負けることはないはずだ。今回のジャンヌ様を極めてこそ、真の女王様に近づくというものであろう。



動きが遅いのは気合いでカバー！根性じゃあー

ジンギスカン

攻略／風のFLN

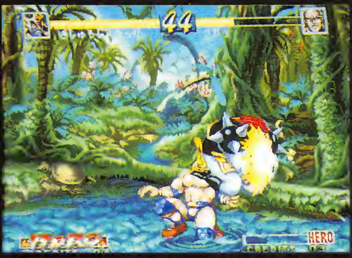


基本性能

J・カーンはパワータイプのキャラなので、技のスキが結構大きい。そのため、相手を押さえ込みながらラッシュをかけていくように闘い方は向いていない。むしろ相手の攻撃を確実に一つずつ返し、さらにトリッキーな技で奇襲をかけたりして闘っていくキャラである。

必殺技はすべてため系だが、使えるものが一通りそろっている。蒙虎覇極道は出た瞬間から空中判定になるため、しゃがみキック系を空振りさせつつ強力な攻撃を加えられるうえ、強で出しても技のスキは変わらないのでバンバン使っていける。

蒙虎大發破は弱で出せば技が出るスピードが早いので、対空に使っていける。また、ラッシュをかけられているときの脱出にも使えるので便利だ。ちなみに、強で出すと威力は大きいものの、技の出が遅く、スキが大きいのでお薦めできない。





蒙虎穿山甲は相手との距離を計算して出せば裏回りになるので、積極的に狙っていこう。また、相手の体力が少ないときはけずりにも使える。

しゃがみ強キックはガードはじき攻撃になっているのだが、リーチがあまりにも短いので狙う状況は少ないだろう。もし使うとすれば、近距離時の対空ぐらいのものだ。

打撃防御攻撃は立ち強キックで、リーチがとにかく長いので狙っていこう。

しゃがみ強パンチは飛び道具破壊攻撃になっており、判定は強いが出るまでに時間がかかるので多用はひかえよう。

特殊技のヘッドスライディングは弱で出せばスキがないので、先端を当てるようにすればガードされても反撃を受けにくい。

蒙虎忍這はためを維持しつつ相手にプレッシャーをかけられるので、対人戦での存在意義が非常に大きい。

蒙虎雷臀は下ガード不能なので、ジャンプ攻撃からつないだり、前ジャンプからすぐに出す使い方が非常に有効だ。さらに見た目も笑える。



エクストラアタックの気合入魂は、任意にヒーローゲージをためられるので、地道にスキを見つけてためておこう。

究極奥義の超蒙虎爆炎弾はコマンド入力後にジャンプをしてから攻撃するので、いかにそのスキをカバーするかがカギだ。最も確実な使用方法は、相手を1回ダウンさせて起き上がりに重ねておくことだ。これでかなりの体力を奪えるはずだ。また、ヒーローゲ♭ジがたまっていれば、ギリギリのタイミングで対空にも使うことができる。



連続技の中でも、超カンタンなのに使えるのが、ジャンプ強キック→しゃがみ中パンチの3段である。もしキックをガードされても、その次のしゃがみ中パンチ（下ガード）が、後ろジャンプ強キック（上ガード）との2択になっているので安定して使っていける。

相手が気絶したときに狙っていくのは、ジャンプ強キック→立ち中パンチ×2→蒙虎覇極道がいいだろう。技のつなぎが少し難しいが、引きつけてから出せばつながってくれるので、大ダメージを与えることができる。

2ヒットするジャンプ強キックから…





近距離立ち中パンチ。これも2ヒットする

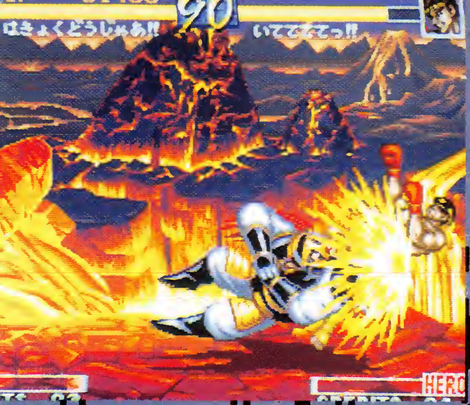
そしてキャンセル蒙虎覇極道で決める



必殺技コマンド

蒙虎雷臀 ジャンプ中↓＋CD	蒙虎覇極道 ←ため→＋パンチ
蒙虎三角跳 ジャンプ中壁際でレバー逆	蒙虎大發破 ↓ため↑＋パンチ
蒙虎超粉砕 レバー→＋AB	蒙虎穿山甲 ↓ため↑＋キック
蒙虎岩石投 レバー←＋AB	蒙虎大砂塵 ↘＋キック
超蒙虎爆炎弾 →←↙↓↑＋AC	蒙虎忍這 レバー↘

●根性の値には触れるまでもないとして、彼はギャルが嫌いなようだ。もしや熟女のオルドか？



対CPU攻略

CPU戦は2通りの攻略法がある。1つは「跳ばせて落とす」で、しゃがみ中パンチなどスキのない技で相手を牽制し、跳び込んできたところを対空技で迎撃する方法。対空技は立ち強パンチのアッパーか、蒙虎大發破がいい。



2つ目は間合いを離して、蒙虎覇極道を連発するだけの非常に簡単なパターンだ。一見、無茶なように思うが、相手は面白いように食らってくれる。そして、倒れた相手が起き上がるところにもう1回重ねておけば、また食らってくれるので、とにかくこのパターンは使える。しかし、無敵技の強いマキシマムあたりには、1つ目のパターンのほうが向いている。





対人対戦攻略

J・カーンは実はリーチが結構あるキャラなので、中距離戦を得意とする。

判定が強く、スキの小さいしゃがみ中パンチがギリギリ届く間合いをキープして、プレッシャーを与えていこう。この距離なら弱スライディングをガードされても危険はない。これぐらいの間合いで、相手がくぐれる飛び道具を撃ってきたら迷わず滑ろう。また、蒙虎穿山甲をめくりで当てられるので、スキを見つけたら狙っていくのもいいだろう。



打撃防御攻撃の立ち強キック

ラッシュをかけるならば、立ち強キック、立ち弱キックのリーチも活かしつつ相手を立たせて、そのスキにしゃがみ中パンチで転ばせるようにしたい。そして、1回相手を転ばせたら起き上がりを攻めていこう。



このように相手にプレッシャーを与え続けていけば、苦しくなった相手は跳び込んでくる可能性が高いので、跳んできたところを強力な対空技で迎撃していこう。

少し遠めの間合いなら立ち強パンチのアッパーが有効だし、ギリギリのタイミングなら蒙虎大發破しかないだろう。反撃&対空用にいつでも下ため、後ろためをつくっておこう。真上から襲ってきた場合はガードはじき攻撃のしゃがみ強キックの出番だ。

もし、ラッシュ中にガードはじき攻撃をされたら、レバーを急いでニュートラルに入れて回復し、すかさずしゃがみ弱パンチで「チクッ」と反撃しておこう。

究極奥義の超蒙虎爆炎弾はかなり使える。相手の起き上がりに重ねれば相手が、もう「イヤッ」というほどけずってくれるし、反撃をしようとすれば、ドカーンと燃えてくれる。さらにヒーローゲージがたまっていると、出がかりが無敵になるので、ジャンプした相手に対して反応さえよければ対空になるのだ。



逃げ昇り強キックはしゃがみガードにもヒットする。

無敵技のないキャラの場合は、ジャンプ強キック（2段）↓逃げジャンプ強キック（下ガード不能）、もしくは、ジャンプ強キック↓しゃがみ中パンチ（上ガード不能）との2択が強力だ。また、しゃがみ中パンチでダウンしたら、再びこの2択にもっていけるのも強みである。もし、こちらの体力が少なくゲージが点滅していたら、跳び込みからの究極奥義でけずるのも悪くないだろう。





また、蒙虎穿山甲は距離を計って、裏回りに使っておこう。結構バクチ性も強いが、かなりいやらしい攻めになっている。

これらの基本的な闘い方が通用せず、苦戦を強いられるキャラは呂布、良子、ラスプーチンなどが挙げられる。

まず、呂布に対してだが、圧倒的にリーチで負けてしまっているので、地上戦もできないし、かといって普通に跳び込んでもジャンプ攻撃系で返されてしまう。この場合はガードで徹して呂布の技のスキを狙おう。呂布の技は長くて強いが、その分スキのある技も多いからだ。そして、強攻撃を空振りさせた瞬間にスライディング、蒙虎覇極道などの遠距離攻撃を仕掛けよう。

良子の場合、地上戦では立ち中パンチ、立ち弱キック、立ち強キックなどの攻撃を使ってラッシュをかけてくるので、接近戦はさけていこう。こちらの返し技としては立ち弱キック、立ち中パンチなどがあるが、確実ではないのでやはり蒙虎大發破に頼るしかない。また、ガードしがちになっていると、レバー入れ中キックからの投げなどにもっていかれるので、とにかく近づかれないようにしながら闘うようにしよう。

ラスプーチンはファイヤーボール、サンダーボール、アイスボールの3種類の飛び道具をもっているので、近づくことすら困難だ。方法としては跳び込んで攻めるしかないのだが、豊富な対空技で落とされる可能性も高い。この場合はファイヤーボールのみに的をしぼって、技の構えを見た瞬間に跳び込んだり、蒙虎穿山甲で勝負をかけよう。

マッスルパワー

攻略／モリスケ

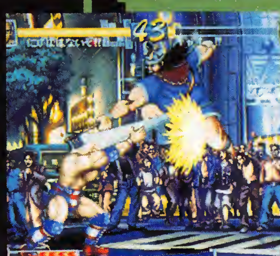


ナンバーワンの筋肉でしつこい投げを決めろ

基本性能

プロレスラーであるマッスルパワーの必殺技には、やはりプロレス技が多い。
マッスルボンバーは弱で出すとほとんどスキがなく、ヒットした場合にはしゃがみ中キックキャンセルスーパードロップキックまで連続してつながる。中と強はスキがあるのだがとにかく威力が大きい。この技にはちょっとした秘密があるのだが、長くなるので対人対戦で解説する。
スーパードロップキックはプロレス技とは思えないほどの早さでドロップキックを繰り出す。とにかく早い、という一言につきる。硬直も弱で出せばそれほどでもないので、ガンガン使っていける。地をはう飛び道具、例えばマッドマンのマッドマンアタックやキッドのパイレーツシップを抜けつつ攻撃できるのもおいしい。
コマンド投げのトルネードブリーカーは、弱だと威力は低いものの投げ間合いが広く、強だと体力フルから3分の1ほど減らす威力を持っているが、ほぼ密着状態からでないと投げられない。ヒーローゲージにも対応しているが、ダメージ量はさほど変わらないので、究極奥義のために取っておくほうがいいだろう。
究極奥義のスーパーデンジャラスジャイアントブリーカーは、様々な投げ技を連続してかける荒技。投げ技扱いになっているので、究極奥義が使える状態ですかさず出せるようになれば強力な武器になる。ただ、間合いがせまく、ほぼ密着状態からでないと決められないので注意しよう。
エクストラアタックはマッスルホールド。レバー方向によって上・中・下段に手を伸ばし、相手の食らい判定に触れるとつかんで投げる。おもに上段は対空に、中段で立ち技を、下段で足払いなどのしゃがみ技を取ることができる。
また、この技は相手の武器攻撃（呂布の槍、ジャンヌの剣など）の先端などの、食らい判定のない部分は高さが合っていても取ることができない。ただし、相手の跳び込みであれば武器攻撃にも食らい判定があるために、上段で投げることができる。技が出るまでは少々遅いので、対空技として使う場合は早めに出すようにしよう。そのほか、風魔の爆烈究極拳やジャンヌのファイヤーバードも投げられるので、（上段）一度は試してみよう。





使用頻度の高い通常技は、連続で入るしゃがみ弱キックと、そこからつながり、キャンセルのかかるしゃがみ中キック。また、しゃがみ強キックはリーチが長くスキも小さいので、ダッシュ攻撃の主力だ。ほかにも、しゃがみガードを潰せる立ち強パンチ（レバーニュートラル）、地をはう飛び道具を破壊できるうえにスキの小さい立ち中キック、マッスルホールドが間に合わないときの対空技にもなり、ガードはじき攻撃にもなるしゃがみ強パンチなどが使える。ジャンプ攻撃は裏回りを狙える強パンチのボディプレス、リーチの長い強キックがいい。
特殊技として、空中でレバー↓CDでギロチンドロップが出せる。前作ではジャンプと同時に出すことにより、相手のしゃがみガードを潰せたが、今回は出るのが遅いので同じ使い方はできない。一応武器破壊技なのでスキあらば上から押し潰して楽しもう。
連続技としては、ジャンプ強パンチ↓しゃがみ弱キック↓しゃがみ中キック↓キャンセル弱マッスルボンバー↓しゃがみ中キック↓キャンセルスーパードロップキックの6段が基本で、慣れてきたらしゃがみ弱キックの数をふやして多段ヒットをねらおう。



ダッシュしゃがみ立ち強キックでの奇襲も強い



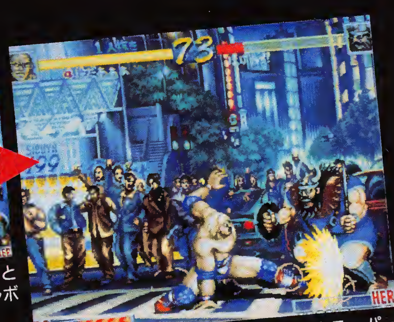
ニュートラル立ち強パンチはしゃがみガード不能



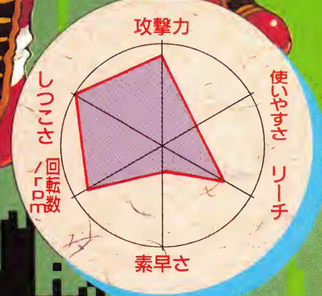
ジャンプ強パンチから…



しゃがみ弱キック・中キックとつなぎキャンセル弱マッスルボンバー



そこからしゃがみ中キックキャンセルスーパードロップキックだ

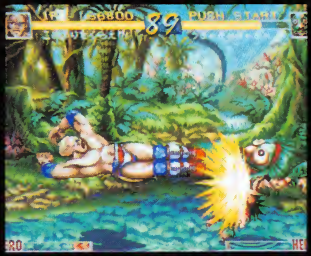


●ステータスはともかく、大型キャラしゃがみ食らい限定の永久連続技は封印しよう。約束だ！

	必殺技コマンド
ブレーンバスター レバー←＋AB	
アトミックドロップ レバー→＋CD	マッスルボンバー ←ため→＋キック
ネッグハンギング レバー←＋CD	スーパードロップキック ↓↘→↗＋キック
ボディスラム レバー↙・↓・↘＋AB	トルネードブリーカー レバー１回転＋パンチ
スーパーデンジャラスジャイアントブリーカー ↓↘→←↙↓＋AB	ギロチンドロップ ジャンプ中に↓＋CD
	ヘッドバッド レバー→＋AB

対CPU攻略

まずは相手を転ばせなければならないので、スーパードロップキックで転ばせる。スタート直後に出すと当たってくれる場合が多い。





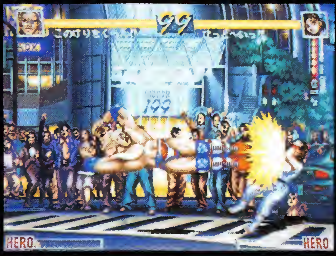
相手をダウンさせることができたら、起き上がりに跳び込み、若干早めに（ジャンプの頂点あたり）強パンチを出す。相手が空中で食らえばダウンするので、再度同じことを繰り返す。地上で食らい、もしくはガードされた場合はしゃがみ弱キックからしゃがみ中キックにつなぎ、キャンセルして弱マッスルボンバーを出す。ここまでをガードされた場合でも、そのあとにしゃがみ中キックキャンセルスーパードロップキックを出せば、ほとんど食らってくれる。この繰り返しでOKなのだが、弱マッスルボンバーが空振りするキャラには中で代用しよう。

対人対戦攻略

マッスルパワーは見た目通りのパワーキャラだが、実は意外と素早かったりもする。

スーパードロップキックは一瞬で相手に接近できるうえにスキが小さいので、スタート直後に出しても相手に読まれていないかぎり問題ない。

運よく相手が食らってくれればダウンするので、起き上がりを積極的に攻めよう。マッスルは起き上がりの攻めにすべてがかかっているといってもいいだろう。



倒れている相手には密着して跳び込み、強パンチのボディプレスで裏回りをねらおう。ゼロに食らってくれた場合には、前述の連続技を入れてダウンさせ、再び跳び込みから攻める。ガードされた場合にはさまざまな選択肢がある。しゃがみ弱キック→しゃがみ中キック→キャンセルマッスルボンバーとつないで再び跳び込んだり、しゃがみ弱キックを1発で止めて再びボディプレスで裏回りをねらい、相手を混乱させるのもいいだろう。

しゃがみ弱キックから、しゃがみガード不能の立ち強パンチ、または立ちガード不能のしゃがみ中キックキャンセル弱スーパードロップキックも相手のガード方向を迷わせることができる。これらの攻めができれば有利に闘えるだろう。

また、基本性能のところでも触れたように、弱マッスルボンバーにはいくつか秘密があり、知っているのと知らないのとでは雲泥の差があるので詳しく説明しよう。

弱マッスルボンバーは相手キャラによってはしゃがみガードされると空振りし、相手の目の前で止まることができる。空振りする、とわかっていれば強のトルネードブリーカーや究極奥義を入れることができるので、このキャラには空振りする、というのを頭に入れておいてほしい。まずは小さいキャラの良子、ジャンヌ、ドラゴン、シュラと、なぜか空振りするジンギスカンとマッスルの計6人。この6人に裏回りから攻撃からマッスルボンバーまでつなげた場合にはすかさずコマンド投げをいれてやろう。ただし、相手にバレていると簡単に返されてしまうので注意しよう。

裏回りジャンプ強パンチから…



これか立ち強パンチを使いわけよう







弱マッスルボンバーの秘密はまだある。「相手がしゃがみ状態でしゃがみ中キックを食らい、キャンセル弱マッスルボンバーを出すと当たらないキャラもいる」というもので、連続技にするとなぜかつながらずに空振りする。実は空振りするキャラのほうが多く、呂布、マキシマム、ジャック、ブロッケン、ジンギスカン、マッスルの6人以外は当たらない。これも連続技にならないと分かっていれば、コマンド投げを入れることができるので、マッスルパワーを極めようとしている人は頭に入れておこう。

弱マッスルボンバーの秘密、最後は使い方が難しいが、マスターできれば強力なので紹介しよう。相手とほぼ密着した状態から弱のマッスルボンバーを出すと、貫通して相手の裏側に回ることができるのだ。すぐさましゃがみ弱キックからの連続技を入れれば、とっさに逆ガードできない相手には有効だろう。ただ、対戦時に密着状態から弱マッスルボンバーを出すのは意外と難しく、正面から跳び込み、ためが完了するのを待ってから出す、ぐらいしかないので、プレイヤー自身でより有効な使い方を見つけてほしい。また、貫通することを利用した面白い連続技もあり、密着からしゃがみ中キックを当て、キャンセル弱マッスルボンバー、貫通したらしゃがみ弱キック×5→しゃがみ中キック→キャンセルマッスルボンバー→しゃがみ中キック→キャンセルスーパードロップキックで計11段！　ということもできる。

マッスルパワーは特に苦手な相手がいないので、これらの攻めを頭に入れれば、全キャラと十二分に闘うことができる。知っていれば楽になるという点で、対ブロッケン戦では地上攻撃の手足をマッスルホールドでひっこ抜くことができる。ただし、しゃがみ中・強パンチはちょうどマッスルホールド中段と上段の間を攻撃してくるために、投げることはできない。



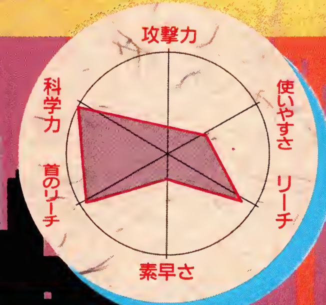
最後に、このキャラは1度相手をダウンさせたら、反撃のいとまをあたえずに押し切れることのできるだけのパワーを持っているので、使いこなして「ナンバーワン」になってやろう。

伸びる手足と科学力 ドイツ軍人の底力！



ブロッケン

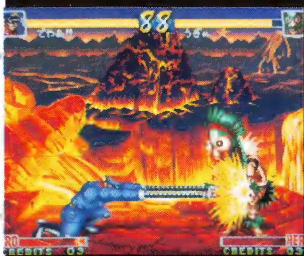
攻略／DSP-たろりん



基本性能

ブロッケンの最大の特徴は、伸びる手足である。リーチの長さを活かした戦法が必要になるキャラだ。

この中でも使用頻度が高いものは、しゃがみ中パンチとしゃがみ中・強キックである。しゃがみ中パンチはとても出るのが早く、リーチもかなりのもの。さらに必殺技でキャンセルをかけることができるのだ。中距離での主要武器となる技である。しゃがみ中・強キックは姿勢が低くなることが特徴で、この技を当てつつ相手の飛び道具をくぐることができる。また、しゃがみ中キックはジャンプでキャンセルをかけることができる。このキャンセルジャンプからすぐに強パンチ・キックや、メッサーシュミットアタックを出す戦法が強力だ。









相手に攻め込む際にはダッシュ強パンチ・強キックが有効。強パンチは2発ヒットする技で、飛び道具を破壊することができるのだ。さらにここからしゃがみ中パンチ・キックが連続技となる。強キックのあびせ蹴りはしゃがみガード不能で、攻めの途中にたまに織り混ぜていくといやらしい技だ。ダッシュしゃがみ中パンチもいい。

ブロッケンのガードはじき攻撃は近距離立ち中パンチだ。この技はアッパーで、リーチはお世辞にも長いとはいえず、ほぼ密着状態でないとヒットさせることができない。しかし、とてもスキの小さい技で、ガードをはじいたあとすぐに立ち強パンチを繰り出せば、相手はガードはじきからの回復が間に合わないことが多いだろう。また、この中パンチは真上への判定がとても強く、出るまでがとても早いので、優秀な対空技として使うことができる。

空中エクストラアタックのメッサーシュミットアタックは、低空で使用するといい。そして相手の頭上付近でジャーマンボムを発射すると、相手のガード方向を惑わせることができる。ここからさらに相手の背後に密着するように着地して攻めることも可能。

地上エクストラアタックの対空挑発は、実は打撃防御攻撃となっており、かなり強力な対空兵器となる。過信は禁物だが、とっさの場合に使ってみてもいいだろう。

ジャンプ攻撃では、弱パンチと中パンチが特徴的。弱パンチは通常技キャンセルが可能で、弱パンチのみなら空中で何度も連発することができる。中パンチはメッサーシュミットアタックでキャンセルができる。ジャンプしてから弱パンチ→中パンチ→メッサーシュミットアタックと繰り出すことで3段の連続技にすることもできる。





必殺技の解説に入る。スパークサンダーは、おもに弱で使用して連続技に組み込むか、強の先のほうをガードさせてけずりに使うことになる。レバーニュートラルでボタンを連打しないと入力を受けつけてくれないので覚えておこう。

ジャーマンボムは前述の通りとても使える技で、攻め込んでいくときの主力となるだろう。他の必殺技は使えないものばかり。忘れてしまっていい。

究極奥義のジャーマンエクスプロージョンは、近距離での爆風部分がゲージがたまっているときにはガード不能となる。一発逆転のために活用したい技だ。

連続技はジャンプ弱パンチ→ジャンプ強パンチ→近距離立ち強パンチ（2段）キャンセル弱スパークサンダーと、ダッシュ強パンチ→しゃがみ中パンチ・キック・強パンチの2種類がいい。しゃがみ中キックキャンセルジャンプ→ジャンプ強パンチ（メッサーシュミットアタック）というのもある。



●科学力の高い低いは置いといて、首のリーチは全キャラ中トップだ。しかも打撃防御攻撃！

必殺技コマンド

フライング・ティーガー・キック ジャンプ中↘+CD	ロケットパンチ ↓↘→+パンチ
ウーベルゲルマンスープレックス レバー→+AB	ジャーマンミサイル ↓↘→+キック
ノーザンライトスープレックス レバー←+AB	ハリケーンアーム ↓→↘+パンチ
メルトダウンスチーム レバー←または→+CD	ジャーマンボム ABC特殊技中に←→+キック
ジャーマンエクスプロージョン BC+BC+ABC	スパークサンダー パンチボタン連打

対CPU攻略

最も簡単な攻略法としては、しゃがみ中パンチを使うものがある。この技の先端のほうを相手キャラに当てていくのだ。ガードされても、そのあとCPUは跳び込んでくることが多いので、それをハリケーンアームやしゃがみ中パンチで返す。バリエーションとして、ダッシュ強パンチ→しゃがみ中パンチで攻めていくパターンもある。



間合いを離してジャーマンミサイルを連発する方法もある。CPUは一旦ガードしたあとに、ダッシュで間合いを詰めようとして次のジャーマンミサイルを食らってくれることが多いのだ。跳び込まれたらしゃがみ中パンチパターンにスイッチしよう。

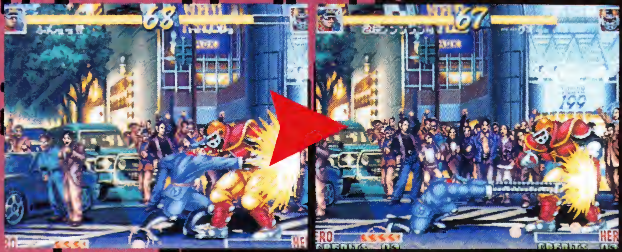


相手を画面端に追い詰めたら、起き上がりに中・強のスパークサンダーを重ねておくのもいい。これまた簡単に食らってくれる。

対人対戦攻略

ブロッケンの対人対戦の戦法としては、ダッシュ強パンチ、メッサーシュミットアタックで接近してからの近距離戦と、しゃがみ中パンチ、レバー入れ立ち強キックなどを使用する遠距離戦の2つがあげられる。

ダッシュ強パンチは、いきなり中間距離からしかけていってもいいが、相手が何か技を出した直後などを狙って繰り出すほうがいい。この技がヒットしたらしゃがみ中パンチ、中キックが連続技になる。ここからさらにラッシュをかけていこう。



しゃがみ中パンチからはキャンセルジャーマンミサイルを出してもいい。これを相手がガードしてくれれば続けて攻め入ることができる。しかし、ジャーマンミサイルはスキが大きく、読まれて跳び込まれると連続技の的になってしまう。使用は控え目にしておこう。

しゃがみ中キックからは、キャンセルジャンプ→メッサーシュミットアタックがいい。そして相手の頭上付近でジャーマンボム（強）を発射し、そのまま相手の頭上を通り過ぎて背後に着地する。こうすることで、相手のガード方向を惑わせることができる。もし相手がジャーマンボムをガードしても、相手の背後に回ったことで密着状態になっているので、そこから近距離立ち中パンチ、しゃがみ中キック、投げなどの多彩な択一攻撃で攻めてやろう。



密着に近い状態では、しゃがみガード不能の、レバーニュートラル＋強キック（あるいはダッシュ強キック）のあびせ蹴りがとても使える。これとしゃがみ中キックを使い分けて、相手のガード段を迷わせていこう。また、近距離立ち中パンチで相手のガードをはじき、立ち強パンチ（2段）キャンセルスパークサンダーの連続技を狙うのもいい。

また、垂直ジャンプして弱パンチを連打するのもいいだろう。この技はとても判定が強く、なかなか落とされにくいのだ。ここからジャンプ中パンチ→メッサーシュミットアタックという連携もお薦めしたい。

これらの技での攻めが成功したら、さらにダッシュ強パンチで接近して攻めを持続させよう。また、前述のメッサーシュミットアタックからのジャーマンボムを、中間距離から接近するための手段として用いてもいい。

遠距離戦だが、ここでは主にしゃがみ中パンチとレバー入れ立ち強キック、そしてダッシュ強キックを使用する。

しゃがみ中パンチはとてもスピードのある技で、牽制にはもってこいだ。キャンセルがかけられるが、ヘタにキャンセルジャーマンミサイルなどを出しても跳び込まれてしまうのでやめておこう。近距離から間合いを離したいときなどは、このしゃがみ中パンチを連発して相手を押して強引に間合いを離してしまおう。

レバー入れ立ち強キックは、出るまでは遅いもののかなりリーチが長く、また威力も高い。相手の攻撃（主にダッシュからの攻撃）を先読みするようにして出し、相手の出鼻をくじくようにするといい。



ブロッケンの対空技としては、近距離立ち中パンチ・ダッシュ強キック・対空挑発の3つが強力。ダッシュ強キックは相手が遠くから跳び込んできたとき、あとの2つは近くから（相手が真上にくるような距離で）跳び込んできたときに使用する。対空挑発は打撃防御攻撃なので、屈辱的ながらも有効。ダメージは低いが。ハリケーンアームは無敵時間があるものの、攻撃判定が出るまでに時間がかかるので確実ではない。





究極奥義のジャーマンエクスプロージョンは一発逆転の可能性を秘めた技だ。出るまでに少々スキがあるものの、爆発中は無敵になっている。相手の起き上がりに密着して重ねておくと、相手は無敵技では回避できない（バックステップで逃げられてしまうのだが）。画面端に追い詰めてから出すと効果倍増だ。また、ヒーローゲージMAX時には、コマンドが完成してから技が終了するまで完全に無敵で、さらに近距離の爆風はガード不能。対空技・カウンター技として十分すぎる性能を誇る。自分がダウンさせられたときの起き上がりに使用してもいい。また、近距離立ち強パンチなどにキャンセルをかけて繰り出すとよりいいだろう。



ラスプーチン

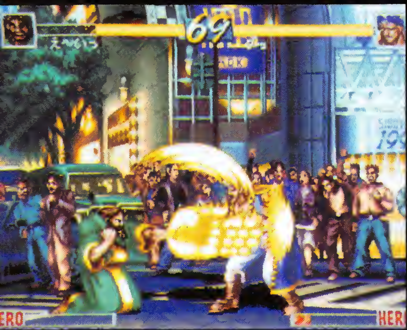
攻略／S.E.E-なっしゅ



どんな強者でも秘密の花園で昇天 愛は世界を救う？

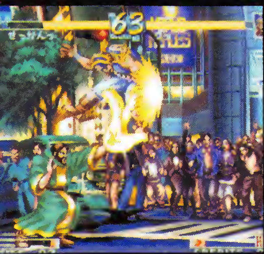


基本性能



ラスプーチンは基本的にキャンセルをうまく使い、相手の動きを封じていく闘い方がメインとなる。

通常技で最も使用頻度が高いと思われる技は、出るのが早いしゃがみ中パンチで、地上の相手に対してなかなか強く、対空技としてもかなり強い。しかも、キャンセルもかけられるという至れり尽くせりな技だ。



この技は早い強い長いの3拍子そろっているので、このしゃがみ中パンチだけでもかなり闘えてしまう。また、跳んできた相手をしゃがみ中パンチで落とし、キャンセルをかけてコサックダンスを出すことによって、空中で両方ヒットするという連続技ができる。

相手が跳んできたときの対空技は、ほとんどの場合しゃがみ中パンチで十分なのだが、遠めから跳び込まれた場合は立ち強パンチ（ニュートラル）のオーラデコピンで返し、真上に跳び込まれた場合は多少強引だが、しゃがみ弱パンチ（しゃがみ中パンチで返せないように跳び込まれた場合、無理をせずにガードした方が賢明かもしれない）で返せることも覚えておこう。



必殺技で主に使っていくのがファイヤーボール。この技はスキが少なく、当たると燃えて倒れるので、しゃがみ中パンチをキャンセルして出すのが基本だ。

アイスボールは斜め上方向に飛んでいくので、跳ぼうとした相手などに対してたまに使うのがよく、当たると相手は凍ってしまうので、そのスキを突いて確実に連続技を入れておきたい。

サンダーボールは出るまでにスキがあるものの、出してしまえば飛んでいく速度が速く、威力も結構あるので、たまに織り混ぜて使うのがいい。

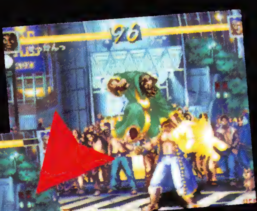
アクセルスピンは、ガードの上からでも相手の体力を結構減らすことができる、出かかり無敵のヒーローゲージMAX状態から使うのがいいだろう。

エクストラアタックの愛の拷問と、特殊技のコサックダンスは連続技に組み込んで使うのが最も効果的だ。これらを含めた連続技は、かなり相手の体力を減らすことができるので確実に覚えておきたい。

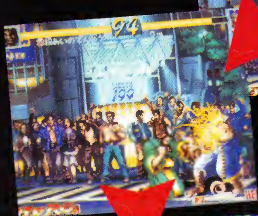
使いやすい連続技や連係攻撃は、しゃがみ中パンチをキャンセルしてエクストラアタックの愛の拷問を決めたあと、小さくした相手にしゃがみ強キックや立ち弱キックでちまちまと当てたり（相手が小さい間は通常技でもガードのうえから体力をけずることができる）、しゃがみ強キックにつないで相手をダウンさせたりと、色々な技につながるので、自分なりのバリエーションを作ってみたりすると面白いだろう。



そして、相手の体力をごっそり減らすことのできる連続技として、ジャンプ強パンチ↓しゃがみ弱パンチ2回↓しゃがみ中パンチキャンセル強コサックダンスの7段（特定の相手や画面端の場合は、最後のコサックダンスを中で出さないと入らない場合もある）がある。



ジャンプ強パンチから…



これを2発入れしゃがみ中パンチにつなぎ…



キャンセルして強コサックダンスを決める

ガードはしき攻撃はしゃがみ強パンチだが、容易に使わずに「ここぞ！」というときに使うようにしよう。ガードをはじいたら、素早く回復されない限り、しゃがみ中パンチキャンセル愛の拷問などを入れることができる。

究極奥義の秘密の花園はジャンプでよけられたり、反撃を食らったりとあまり実用的ではないが、ラスプーチン使いなら愛を広めるために一度は決めたい技だ。

必殺技コマンド

ファイヤーボール ↓↘→＋パンチ	愛のコサックダンス ↓↘→＋キック
サンダーボール ←↙↓↘→＋パンチ	オーラ握り レバー→＋AB
アイスボール ↓↙←＋パンチ	オーラ折檻 レバー←＋AB
アクセルスピン ↓↙←＋キック	秘密の花園 ↓↙←→＋AC

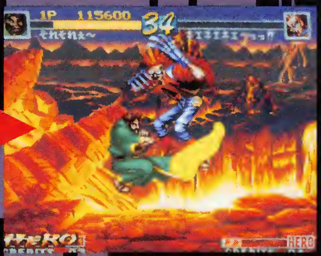
●ラスプーチンの使いやすさは、もっと高いかもしれない。しゃがみ中パンチ強いし。それ以外はノーコメント…。

対CPU攻略

全体的に対人攻略と変わらずに攻略できるが、CPUは普通はできない技を平気でやってくるので、相手のスキに技を入れて手堅くいこう。

対人攻略や連続技の練習などをするつもりでやってみるのもよい。基本的には、しゃがみ中パンチで相手の跳び込みを落とし、キャンセルコサックダンスでダウンさせる。そして、起き上がりにファイヤーボールを重ねて、ガードするようならばしゃがみ中パンチキャンセルファイヤーボールを重ねるのを繰り返すというパターンが有効だ。



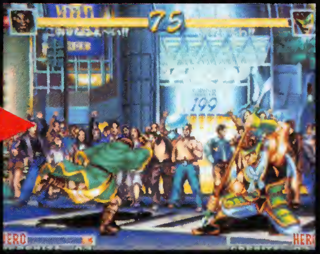


CPUは起き上がりに飛び道具をうまく重ねると意外に食らってくれるので、このパターンだけでも結構行けるだろう。

対人対戦攻略

基本的には基本性能の欄で書いた戦法が有効で、しゃがみ中パンチからのファイヤーボールやアイスボールなどで攻める。ダッシュからのしゃがみ中パンチもかなり使え、相手が跳ぼうとしてもしゃがみ中パンチにひっかかったりするなど、本当にしゃがみ中パンチがとても重宝する。





あまり、しゃがみ中パンチキャンセルファイヤーボールばかり出すのも単純なので、積極的に攻めたいときは、しゃがみの弱キックや中キックをキャンセルし、コサックダンス、アクセルスピンなどの必殺技を出していったり、ガードはじき攻撃からしゃがみ中パンチキャンセル愛の拷問(コサックダンス)を狙ってみたりするとよい。



中間距離から遠距離では、ダッシュしてこようとする相手に先読みしてレバー入れ強パンチ(この技を出している最中に跳び込まれるとひどい目に合うので多用はしないこと)を使ってみたり、ダッシュからしゃがみ中キックキャンセルコサックダンスなどで攻めるのもよい。



相手に跳び込まれた場合は、しゃがみ中パンチキャンセルコサックダンスで確実にダメージを与えてダウンさせ、ダッシュで近寄り、そこからラッシュに持ち込むことができる。

また、基本性能で挙げた7段連続技は、接近してしゃがみ弱パンチ連打からしゃがみ中パンチキャンセルファイヤーボールをやるとみせかけて、立ち中キックキャンセルジャンプをし、そこから狙ってみるのもよいだろう。

このほか、相手を転ばせたあとの戦法として、バックジャンプからジャンプ強パンチを当てるという戦法がある。当て方は2通りある。一つ目は相手に接近し、(密着に近い状態からバックジャンプする訳だが、相手キャラによって間合いを調節しなくてはいけない)起き上がったと同時にバックジャンプ強パンチを出し、ヒットさせるもの(当たらないキャラや当てづらいキャラもいる)。2つ目は、画面端のみで使えるのだが、相手がちょうど起き上がるタイミングのときに、バックジャンプ強パンチ(下降に出す)が当たるようにジャンプし、着地と同時にしゃがみ中パンチキャンセル愛の拷問へとつなぐ連続技である。当たらないキャラも多いうえに結構難しいので、あまり使える技とはいえないが見せ技として覚えておいて損はないだろう。



その他の相手の起き上がりに攻める方法としては、密着から相手方向に跳んで空中でアクセルスピンを出すと、うまい具合にいけば相手の逆側にまわることができる。



また、相手に攻め込まれて動きが素早い技などで固められた場合は、しゃがみ弱パンチかしゃがみ弱キック、もしくはコサックダンスを思い切って出して反撃を試みるのもよい。しかし、一回入ると連続技につなげられ痛い目にあうケースも多いので、無難にバックダッシュで回避するのが手堅い。端に追い詰められた場合も同じようにバックダッシュでうまくかわして反撃しよう。



ヒーローゲージがたまったら、出始めが無敵になり、当たる回数が増えるアクセルスピンを使おう。相手が接近戦で技を当てようとしてきたら、先読みして出せば当てることができるし、ガードされても反撃されにくく(何回か当てたら相手と距離をとって反撃を食らわないように間合いを離そう)結構な体力を奪うことができるのでうまく使いたい。一応、究極奥義の秘密の花園も出始めが無敵になるので、ラスプーチンが倒されて相手に起き上がりに技を重ねられた場合や、相手を倒したあとやつかんだあとに愛を込めつつ狙ってみよう(99%ジャンプで避けられますが…)。





相手が誰であろうと マイペンライ(大丈夫)

攻略／モリスケ

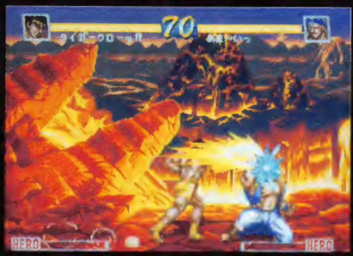
シュラ・ナイ・カノム・トム



必殺技コマンド	
ダブルニーキック ↓↘→↗+キック	タイガーファング ←ため→+パンチ
膝蹴りラッシュ レバー←または→+AB	タイガークロー ←ため→+キック
ルンピニーダンス ↓↙←↙↓↗+BD	ムエタイキック ↓↑+キック

基本性能

タイガーファングとタイガークローは突進系の技で、タイガーファングはアッパー、タイガークローはストレートを繰り出す。タイガークローはタイガーファングと比べて攻撃判定が出るまでが遅く、上には長いが前方に対してリーチが短いので、使用するのはタイガークローがいいだろう。タイガークローは攻撃判定が出るのが抜群に早く、しかもリーチが長い。今回のシュラを支える重要な技だと思っていいだろう。



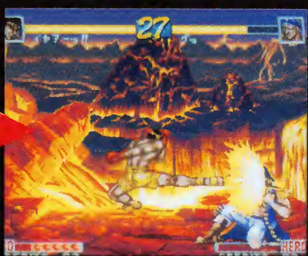
これらの技はほとんどスキがなく、ガードさせれば反撃を受けないのでガンガン使っていける。ヒーローゲージにも対応しており、タイガーファングは最大4ヒットまでヒット数が増え、タイガークローはスピードがさらに早くなる。

ムエタイキックはおもに対空技として使う。出たときに一瞬だけ無敵時間があるのだが、ある程度引きつけてから出さないと相討ちになりやすいので気をつけよう。また、起き上がりに相手が技を重ねてきても、ムエタイキックで一方的に勝つことができるのだが、ガードされるとスキだらけの状態で降ってくるため、連続技をもらう可能性が高い。一応画面外へ消えているときも動かせるが、気休め程度なので、起き上がりに出す場合は「ここだ!」というとき以外は、極力避けたほうがいいだろう。



ダブルニーキックは弱中強で進む距離が変わり、威力も若干変わる。この技は相手にガードさせると後方に跳ね返るのだが、この降り際にもジャンプ攻撃を出すことができるので、強力な対空技を持たない相手にはガンガン使っていける。スタート直後程度の間合いから弱のダブルキックを出すと、相手に当たらずに着地するので、そのまま投げたり、しゃがみキック系からの連続技を狙うことができる。

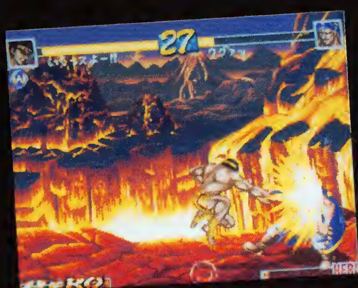




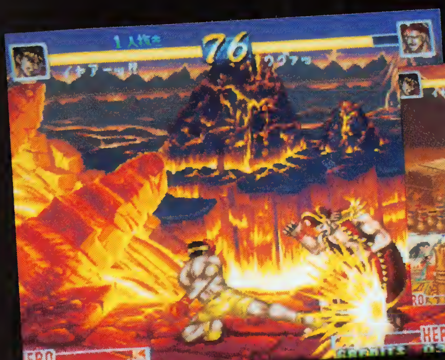
究極奥義のルンピニーダンスは乱舞系の技で、出るまでがとても早く、キャンセルもかかり威力も申し分ないのだが、一つ弱点がある。座高の低い相手にしゃがんだ状態でヒットしても乱舞が始まらず、失敗ポーズが出てしまうのだ。しゃがんだ状態でもはじまるキャラは呂布、マキシマム、マッスルパワー、J・カーンの体格が大きいキャラ4人と、座高の高いジャック、ブロッケンの計6人である。この6人に対しては、しゃがみ中パンチでガードをはじいてから出したり、ガードされても乱舞を連発する「乱舞モード」が非常に有効なので覚えておこう。

シュラのエクストラアタックは、しゃがみガード不能の逃げパンチを繰り出すタイガーパンチだ。攻め込んでいるときにキャンセルをかけて出したり、起き上がりに重ねると非常に有効である。レバーを後ろ、ニュートラル、前の3つに入れ変えることによって移動距離を変えることができるので、うまく使えれば強力な武器となる。

使用頻度の高い通常技としては、シュラで最大のリーチを誇るしゃがみ強キックと、かなりのリーチを持つうえにキャンセルもかかる遠距離立ち強パンチ、相手のガードをはじくしゃがみ中パンチ、ダッシュから出せば飛び道具も破壊する立ち中キック、連打が効くしゃがみ弱キックの5つをよく使う。



連続技としてはジャンプ攻撃からの立ち強キックキャンセルダブルニーキックの5段と、しゃがみ弱キック→立ち中キックキャンセルタイガーファングなどがある。





●CPU戦でジョニーを使って、うっかりMAX究極奥義でトドメを刺すと、シュラの断末魔が全然終わらない。

対CPU攻略

簡単なパターンを挙げると、ひたすらタイガークローで接近し、ガードされようがヒットしようが、しゃがみ強キックにつなげるようにする。





もし、しゃがみ強キックをくらい相手が倒れたならば、再度起き上がりに重ねるようにし、以後繰り返すようにすればいいだろう。

しゃがみ強キックをガードされた場合も、構わずにタイガークローを出そう。ただし、このパターンが効かないのがジャック。こいつに対しては、タイガークローのあとに立ち強パンチを出してみよう。しゃがみ強キックは返されやすいが、立ち強パンチなら一方的に勝つことができる。

ジャック以外のキャラには初めのパターンで十分通じるので、簡単にクリアできるだろう。

対人対戦攻略

シュラには飛び道具がないので、相手に近寄りラッシュをかけなければならない。跳び込むのが一番簡単なのだが、シュラはジャンプの滞空時間が長く、対空技で落とされやすいので、へたに跳び込むのは非常に危険だ。そこで使うのが突進技のタイガークローで、長いリーチのある技や無敵技以外ではまず止められない。



その他としてはダッシュ中キックがあるが、しゃがみキック系の技を出されると簡単に止められてしまうので、できるだけタイガークローで接近するようにしよう。タイガークローをガードさせることができたら、跳び込むかしゃがみ強キックを出そう。しゃがみ強キックは出るのが若干遅いが、タイガークローは出終わったあとのスキがないのでカバーできる。

跳び込む場合に使うのは横に長い強キックで、パンチ系はあまり使わなくてもいい。また、弱パンチは空中で数回出せるうえに、シュラがもつ唯一の裏回り攻撃なので覚えておこう（あまり使うことはないだろうが）。



跳び込みをガードさせたらしゃがみ弱キックにつなぎ、続いて立ち強パンチへとつなごう。しかし、遠距離立ち強パンチは座高の低い相手（基本性能参照）には空振ってしまうので、そのような相手には立ち中キックに変えよう。うまくつなげることができたら、立ち強パンチもしくは立ち中キックにキャンセルをかけて、さまざまな必殺技を出すことによって相手に反撃するスキを与えずに攻めることができる。





キャンセルをかける必殺技はタイガークロー、ダブルニーキック、タイガーパンチの3つで、タイガークローを出せば再び跳び込むチャンスを作れる。

ダブルニーキックの場合は弱と中の使い分けが必要で、弱の場合は相手に当たらずに着地する場合が多いので、そのまま投げが狙える。中のときは相手にガードされても、降り際に強キックを出してカバーし、着地と同時にタイガークローで接近すれば休まず攻めることができる。

このようにガンガン攻めれば相手もガードしがちになるので、そこにレバー後ろ入れのタイガーパンチでしゃがみガードを潰してやろう。



これだけの攻めをすれば相手もあせってくるはずなので、たまにジャンプ攻撃を仕掛けよう。そして、相手にヒットしたら立ち強キックキャンセルダブルニーキックや、しゃがみ弱キック→立ち中キックキャンセルタイガーファングなどの連続技を叩き込んでやろう。また、体力ゲージが赤く点滅していたらルンピニーダンスも連続技に組み込めるので、凄まじい威力になる。ただ、このようにラッシュをかけさせてくれない相手もいるので、そのキャラに対しての攻略をしていこう。

まず対呂布戦だが、とにかく相手のリーチが長いうえに威力が半端ではないので食らってはいけない。タイガークローで接近するときには、空振りさせた直後に出せれば相討ちにならないので、常に相手の動きに注意していたい。また、ダッシュ中キックは相討ちになりやすいので、呂布相手には使わない方がいいだろう。

跳び込まれた場合には、ムエタイキックで落としたいところだが、槍の先を当てるように跳ばれると一方的に負けてしまう。こういうときは素直にバックステップするか、登り中キックで迎撃しよう。



次に対キッド戦だが、しゃがみ中キックがネックになる。リーチが長いうえに出るまでが早く、そこからのキャンセルシャークナックルやハイレーツシップが厄介。パイレーツシップはガードができれば、硬直中にタイガークローやしゃがみ強キックを入れることができるが、シャークナックルを追いかけてこられると相手のペースにはまってしまう。使い勝手のいい立ち強パンチは足元が弱いので、一方的に潰されてしまうのもつらい原因。このいやらしいしゃがみ中キックには、中か強のダブルニーキックで攻撃するのが有効なので、対キッド戦ではダブルニーキックを多めに出していけば五分五分程度にはなるだろう。



他にも厄介なキャラはいるが、タイガークローを交えて攻められれば押していける。

最後にだがヒーローゲージはできるだけルンピニーダンスに使ってもらいたい。起き上がりに出せれば無敵時間を利用できるし、威力も半端ではないからだ。それに失敗しても頭を抱えるポーズが見れれば満足（?）だしね。

エリック・ザ・バイキング

攻略／ISHTAR



一撃必殺の破壊力！海の男は愛妻家？

基本性能

まずエリックの特徴を見ていくと、リーチの長さと攻撃力の高さが挙げられる。反面、移動力とジャンプの高さが低い。これらの理由から自然とエリックは中間距離での闘いがメインとなってくる。

個々の通常技をみていくと、レバー前強パンチ、しゃがみ強キック、しゃがみ強パンチがリーチ、判定ともに強く、キャンセルもかかるのでかなり使える技だ。



対空技として、立ち弱パンチ、立ち強パンチなどが使えるが、判定自体あまり強くはないので注意が必要だ。



ガードはじき攻撃としては、しゃがみ中パンチがある。これは結構リーチがあって使えるのだが、次にどういった攻撃を出すのかが悩むところだ。手堅くしゃがみ強キックなどで攻めたいが、相手の反応が速いとガードまたは反撃されてしまう恐れがある。



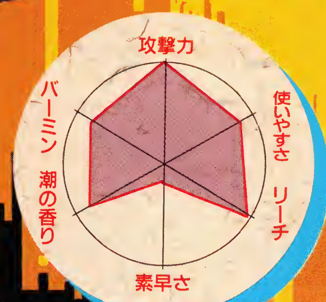
また、打撃防御攻撃としてジャンプ強パンチ、レバー前強パンチ（ダッシュ含む）、しゃがみ強パンチなど、かなりあるが、ジャンプ強パンチはもともとエリックのジャンプが低いうえ、攻撃判定が下方向に向いているので、空対空で使うにはあまり向いていない。しかし、長いリーチを誇るので、垂直ジャンプなどから地上にいる相手を攻撃する場合には威力を発揮するだろう。



エリックは他に面白い特殊技として、シールプレスというヒップアタックを持っている。これはジャンプ中にレバー下強キックで出せるが、しゃがみガード不能なので密着した状態でジャンプしたあとすぐに出すのが有効。しかも、与えるダメージが大きい。



必殺技については、トールハンマー、ブリザードブレス、飛び道具のエーギルヘブリング、突進技のロングホーンの4つだが、これらは遠・中距離において威力を発揮する。エーギルヘブリングやトールハンマーは前述のレバー前強パンチ、しゃがみ強キックなどにキャンセルをかけてガンガン攻めていこう。牽制にはスキの小さいエーギルヘブリング、連続技には威力の大きいトールハンマーがいい。ブリザードブレスは牽制にも使うが、もちろん技の空振りなどを狙っていってもかまわない。ロングホーンは牽制しているときに不意に出して相手の出鼻をくじいたり、近寄る手段としても使えるが、対空や起き上がりには全くといっていいほど使えないので、間違えても相手が跳んできたときには出さないようにしたい。



●バーミンとはモグラの意味で、トールハンマーをブン回しているだけで怖いと。ただしスキは大きいが。

究極奥義のホエールヘブリングは残念ながらいまいち使えない。移動距離が画面の半分くらいしか進まないうえ、出がかりが弱く、しかも遅いのですぐに潰されてしまうからだ。ただ、鯨全体に攻撃判定があり、近くで当たれば威力も高めなのでスキをついて出すということになるだろう。実際やっているとホエールヘブリングを出すより、普通にキャンセル必殺技を出したほうがいいという場合が多いが、ヒーローゲージMAX時のホエールヘブリングは一見の価値がある。

まとめると、エリックはそのありあまるパワーでキャンセルをかけまくって一発入ったら大ダメージ、というキャラクターなので、じっくりチクチク攻めるという人には向かないかもしれない。だが、たとえ負けていても一瞬で相手の体力を半分近く奪い取るそのパワーを体験したら、もはやエリックの虜になること間違いなしだ。





	必殺技コマンド
アームプレス レバー→+AB	エーギルヘブリング ↓↙←+キック
ホーンスルー レバー←+AB	トールハンマー ↓↙←+パンチ
バイキングクラッシュ レバー→または←+CD	ブリザードブレス ←↙↓↘→+パンチ
ホエールヘブリング ↓↙←↙↓↘+BD	ロングホーン ←ため→+パンチ
	シールプレス ジャンプ中に↓+CD



対CPU攻略

エリックはCPUに対してレバー前強パンチキャンセルエーギルヘブリング、またはキャンセルトールハンマーを繰り返すだけでほぼ全キャラに勝てる。ただ、足の早いキャラには注意が必要だ。例えばドラゴン、半蔵などにはパターンが通用しづらい。このようなキャラには間合いを保ち、リーチのある技で攻めていくのがいいだろう。相討ちでもダメージは確実にこちらが上なので、攻める姿勢を忘れなければまず負けることはないはずだ。ちなみにエーギルヘブリングは強で、トールハンマーは弱で出すのが一番効率がよいと思われる。強のトールハンマーは連続技には組み込めないことが多い。

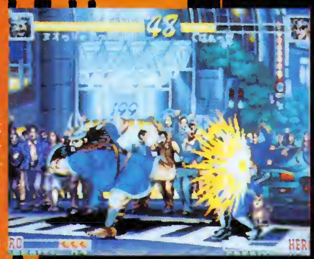
対人対戦攻略

エリックは、飛び道具があるものの動きが遅いため、接近戦での打ちあいは少々分が悪い。そこで中間距離を保ちながら、持ち前のパワーで攻めていくことになる。

攻め手として、前述のレバー前強パンチキャンセルエーギルヘブリングをメインとして使うのだが、最初の強パンチの斧の振りが大きいので、読まれたりすると相手には絶好の跳び込むチャンスとなってしまう。そこでブリザードブレスが有効になってくる。ブリザードブレスで相手の出足をとめてから、連続技に持っていくようにすれば、相手もなかなか攻められないはずだ。さらに間合いがつまってきたら、レバー前強パンチからただの強パンチに切りかえて使おう。立ち強パンチは一応対空技になっていて、しゃがんでいる相手にも当たるからだ。そのほかに間合いをはかる技として立ち強キックがある。これは振りが大きくてキャンセルもかからないのだが、不意においておくように出すと結構食らってくれる。



多用はしないが、何よりこの距離がエリックの間合いだということを覚えてほしい。



エリックを実際使っていくと、パワーキャラよりもちょこまか動き回るキャラの方がいやな相手になってくる。そういうキャラほど接近戦を仕掛けてくるからだ。もし攻め込まれたときに対処する方法は、しゃがみ弱キックで応戦するか、投げをねらうかになってくる。しゃがみ弱キックは出が遅いとはいえ、2~3発はつづけて当たるので、そこから強パンチキャンセルエーギルヘブリングなどで間合いを離すのがいい。





投げの間合いは結構広く密着から2発くらい弱技をくらっても投げれるときもあるので、画面端に追いつめられたときや、相手のジャンプ攻撃をガードしたあとなどに投げを狙ってもいい。

エリックは端に追いつめられないように闘うのが大切なのだが、キャラによってはなかなか苦戦する相手もいるので、おもにそのキャラに対する攻略をしていこう。

まず対半蔵・風魔だが、飛び道具で押していき、追いつめたら接近戦というパターンを使うことが多い。飛び道具に関しては、エーギルヘブリングまたは特殊技のフィヨルドエコーで対抗できるが、跳び込まれると確実な対処法がなく少々やっかいだ。間合いによっては対空で返せるが、相手のジャンプ攻撃の性能がいいので、おとなしくガードしたほうがいいだろう。ガード後はしゃがみ弱キックで押し返したり、相手の攻めの切れ目をねらってロングホーンを出して反撃しよう。すばやいキャラには押されてしまいがちだが、何度もいうようだが、エリックは接近戦に弱いので、こういう状況におちいらないように展開したい。



それに対してパワーキャラだが、お互い一発を持っているので手数の多いほうが有利となってくる。その代表が対呂布戦なのだが、とにかく相手のほうがリーチも長くジャンプも高いので、まともにいっては負けてしまう。しかしエリックには飛び道具など呂布にはない必殺技を持っているので、それを有効につかいたい。まず先に述べたように、中間距離を常に保つことを心がける。相手の技は大振りなものが多いので、一つ一つを確実にガードしたい。そして相手が何かしようとしたときに、トールハンマーなどで攻撃する。これをくりかえせば相手は手数が減ってくる。そこをラッシュで押しまくればいい。一発入ればそれこそ勝利の女神は微笑んでくれるはずだ。ただ、そんなときは相手も一発を狙っているので、ただラッシュをかけるだけでなく、フェイントをまぜたりして変化をつけよう。変化をつければ攻撃の幅も広がってくるはずだ。



最後に、エリックはかなりテクニカルな面もあるということを忘れないでほしい。それに見合う強さも持っている。そのエリックが栄光を勝ち取るのはプレイヤーの腕にかかっているのである。

精霊戦士の名にかけて今日も私は闘うザマス！



マッドマン

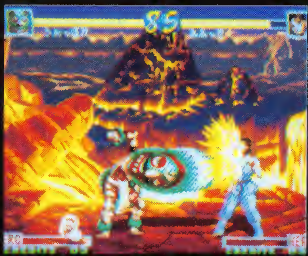
攻略／ジェイケイ



基本性能

マッドマンは、通常技はリーチが短いものばかりだが、出るのが早く、接近戦で役立つものがそろっていて、ジャンプは高さが低く滞空時間が短いため、かなり素早い。

遠立ち中パンチはリーチが結構長く、出るのが早くスキがとても小さい。必殺技でキャンセルをかけることも可能。ダッシュから出すのも有効だ。



しゃがみ中キックはリーチは短いが、素早いので接近戦で使え、ヒットしたら遠立ち中パンチに連続でつながる。



レバー前強キックは低空ジャンプキックといった感じで、間合いを詰め直すのに使える。



しゃがみ弱パンチは出が早く連打もきくので、相手のラッシュに割り込むのに使える。

ジャンプ強（中）キックは、出ている時間が長いので早めに出していけるし、連続技にもつながりやすい。裏回りを狙うことも可能。



ジャンプ弱キックは出すと軌道を斜め下に変えて突っ込んでいく技で、ジャンプ直後に出すと超低空で出せ、一瞬で着地するためスキがほとんどなく、連発すると相手を固められる。（完璧にやれば前ジャンプ弱キック→前ジャンプ弱キックが連続技になるため、理論上無限段になると思われる）接近戦でうまく使っていこう。



近距離立ち中パンチは対空に使える。かなり接近していないと出せないが、出が早く、判定も強いので覚えておこう。

マッドスライダーは、奇襲として使ったり、相手の突進を先読みして出して止めるのに使う。飛び道具をくぐって反撃するのにも使えるが、先読みが必要となる。スキは大きいが、弱中強をうまく使い分け、先端をガードさせられれば反撃は受けにくい。

マッドカッターは接近戦でのコンビネーションに組み込んでいくといい。出かかりが弱いので、キャンセルから出していこう。弱はヒット数が少ないが、スキが小さくガードされても反撃を受けない。強はスキが大きく反撃を受けることがあるが、ヒット数が多く、けずりも大きい。4、5回ぐらい当てたら後ろに下がるようにしよう。弱と強を混ぜていけば見切られにくく、かなり有効だ。また、連続技にも使うことができる。そのほか、相手の起き上りにうまく出して裏に回ることも可能。

マッドマンアタックはスキが大きいので、接近戦では使わないように。遠めからの牽制としてたまに使うといい。ゲージMAXの場合は判定が大きくなり、連続技になりやすく、2発ヒットするので接近戦での使用が効果的。逆に遠めから出すと見切られてしまい、簡単に跳び込まれてしまうので使わないように。ヒーローゲージはヘブンズブロスに取っておくほうがいいかもしれない。

マッドランチャーは、遠めからの牽制に使うといい。ジャンプではかわしにくいので、マッドマンアタックと適当に混ぜて使うと近づかれにくい。ただし、大きなダメージは期待できないので、あくまで牽制でしかないのだが。起き上がりに重ねて攻めても面白い。

マッドジャイロは、出かかりが無敵で、対空技として強力。横に広く、裏回りも返せるし、潰されることもまずないので、かなり信用できる。無敵時間の長い弱を使おう。空中ガードが可能なので、相手キャラによってはそのあと反撃されることがあるので注意。相手の技にカウンターで当てるのに使ってもいい。低い位置の攻撃は当たらないが、相手によっては結構使える。

ヘブンズブロスは、出が遅く空振りしたときのスキが大きいものの、何といってもガード不能なので、起き上がりに重ねたりしていくといい。

連続技は、ジャンプ強キック→しゃがみ中キック→キャンセルマッドカッター。裏回りジャンプ強キック→近立ち強パンチ（2発ヒット）→キャンセルマッドカッター。ジャンプ強キック→しゃがみ中キック→遠立ち中パンチの3つを覚えておけばいいだろう。



●マッドマンの究極奥義を空中ガードするのはやめよう。もう一度吸われるのがオチだ。

必殺技コマンド	
マッドマンアタック ↓↘→＋パンチ	マッドスライダー ↘＋キック
マッドジャイロ ↓↑＋パンチ	マッドガリガリ レバー→＋AB
マッドカッター ↓↙←＋パンチ	マッドエイヤー レバー←＋AB
マッドランチャー ↓↘→＋キック	マッドマンダンス レバー←または→＋CD
	ヘブンズブロス →↘↓↙←→＋AB·BC·CD

対CPU攻略

しゃがみ中パンチで牽制して、近めで跳び込んできたならマッドジャイロ、遠めなら遠立ち中パンチで落とす。遠立ち中パンチはキャンセルして、マッドマンアタックを出すと空中で連続ヒットすることがある。



体力が減ってしまったら、ヘブンズブロスが有効。CPUはこの技に対しての反応が悪いので、結構食らってくれる。さすがに適当に出しても、あまり決まらないが、転ばせたあとに重ねるようにすれば、まず決まる。



対人対戦攻略

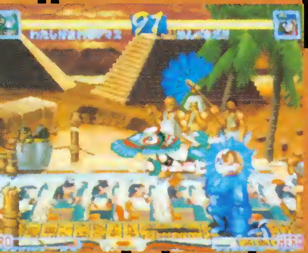
接近戦に持ち込み、素早い通常技と滞空時間の短いジャンプからの攻撃で、相手を固めていくのが基本。

固めに使っていくのは、おもにジャンプ強（中）キック、しゃがみ中キック、遠立ち中パンチ、遠レバー前強キック、マッドカッターなど5つの技。

基本的な流れは、ジャンプ強（中）キックで跳び込み、しゃがみ中キック、遠立ち中パンチとつなぎ、間合いが離れてきたら、遠レバー前強キック、ダッシュ中パンチ、ジャンプ強（中）キックで間合いを詰め直す、といった感じだ。特にダッシュ中パンチが強力で、うまく連発していくだけで固めることも可能だ。

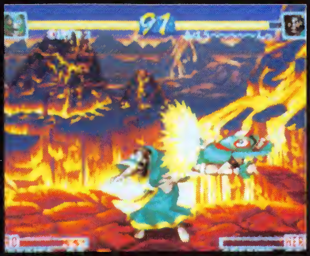
遠立ち（ダッシュ）中パンチはキャンセルをかけてマッドカッターを出してみてもいい。間合いが離れていると連続技にはならないが、反撃を狙った相手にヒットしやすい。

弱と強を使い分け、ガード回数を分かりづらくしてやろう。弱はスキが小さいので、相手の反応が遅れたら、そのまましゃがみ中キックにつないだりして攻め続けることが可能。強はガード回数の判断を誤った相手が食らってくれることを期待する。しっかりガードするようなら4、5回ガードさせたら後ろに下がれば反撃を受けにくい。



相手を画面端に追い詰めたら、垂直ジャンプ強パンチをたまに混ぜてみるのもいい。画面端だと垂直ジャンプ攻撃を当てても間合いが離れないため、攻め続けることができる。

相手をマッドカッターかレバー後ろの投げなど、スキの小さい技で転ばせたあとに、ダッシュで近づき、マッドカッターを出して前進すると、逆側に回って攻撃することができる。逆ガードが必要なので、たまに狙ってみると有効だ。画面端に追い込んでいるときはできないのに注意。



接近戦での固めの最中に反撃を狙ってくるようなら、弱マッドジャイロでカウンターを狙ってみるのも面白い。レバー前強キックをめり込むようにガードされたときや、弱マッドカッターを近めでガードされたときに出してみるといい。

相手が跳び込んできたら、マッドジャイロで返してやろう。こちらが技を出したときに跳び込まれても、入力してみれば空振りキャンセルで出たりするのであきらめないように。空中ガードして反撃されることがあるが、それを狙ってくるようなら何かしら地上技を出せばいい。その辺は読みあいだ。跳び込みの間合いが近かったら、近立ち中パンチのアッパーでも返せる。さらにキャンセルをかけてマッドカッターを出せば、空中2段になるのも覚えておこう。





間合いが離れているときは、マッドマンアタックとマッドランチャーで牽制しつつ、ダッシュ中パンチや跳び込みのチャンスをうかがおう。マッドスライダーを使っていってもいいだろう。

相手に攻め込まれてしまったら、ガードを固めつつしゃがみ弱パンチで割り込んでいくか、弱マッドジャイロでカウンターを狙うといい。特にラスプーチンやブロッケンなどに対しては、伸ばした手足に当たりやすく有効。バックステップで逃げてしまうのも無難だ。

マッドジャイロは、そのほかにも突進技を返すのにも使え、かなり使用頻度が高い。出したいときに確実に出せるようにしておこう。

体力が半分以下になったら、ヘブンズブロスの出番だ。相手を転ばせたら、すかさず重ねていこう。レバー後ろ強パンチでの投げ、キックでのつかみ技、弱マッドカッター、で転ばせたあとに出せば、完全に重なるため、ほとんど逃げられることはない。相手の後ろにスペースがある場合はバックステップで逃げられることがあるが、少し後ろに歩くか、バックステップのあとすぐに出すようにすれば、ほぼ完璧だ。端に追い詰めていればその場から出しても逃げられることはない。ヒーローゲージMAXだと、ダメージが非常に大きく、逆転性が高い。マッドマンアタックに使わず取っておくのもいい。







ジョニー・マキシマム

攻略／カズー





基本性能

使える技としては近距離立ち強パンチがしゃがみガード不能で、遠距離立ち強パンチが3段攻撃で非常にリーチが長く、相手を牽制しつつ攻撃できる。また、相手の起き上がりに対して立ち中キックが立ちガード不能なうえ、当たると倒れるので相手を迷わせることができる。またこの技は相手の下段攻撃に対して反撃可能な打撃防御攻撃でもあり、近距離での地上戦ではかなり有効だ。

上段の攻撃に対してはレバー入れ立ち中パンチが打撃防御技なので結構使える。しゃがみ強パンチはガードはじき攻撃になっており、相手のガードを崩すことができるので、近距離で使える。





無敵の対空と超威力の一撃とで恐怖の底へ叩き込め

防御時にはしゃがみ弱パンチが出るのが早いので、相手のラッシュに対しての返し技になる。

ジャンプ攻撃ではジャンプ中パンチが座高の高いキャラクターに対してのみ、ジャンプの上昇中に攻撃を出しても当てられるし、攻撃力も高いため結構使える。また、強力な対空攻撃を持たないキャラクターに対しては、ジャンプ中キックが相手の対空攻撃を潰せる場合がある。

ほかには特殊技のスライディングキックがある。硬直の長さと滑る距離の長さは弱で出すと短く、強で出すと長いので、場合によって使い分けていく必要がある。

使える必殺技にはまずショルダーチャージングクラッシュがある。連続技に使用したり、奇襲に使える。

対空技としては出かかりが無敵のライトニングタックルが非常に使える。この技はすべて威力の大きい強で出してしまって構わないだろう。



ヒーローゲージがたまったときのヘッドクラッシュは、着地後の硬直が小さいので相手を迷わせられるし、かなりけずることができる。

相手の飛び道具に対しては、エクストラアタックのキャッチングがかなり有効だ。レバーをガード方向に入れながら出すと、失敗してもガードできる場合があるし、技にスキがないので反撃しやすいのだ。また、キャッチングはボタンを押している間は、キャッチした飛び道具をずっと持ったままになっているので、フェイントにも使える。

連続技は普通に使っていくなら、ジャンプ強パンチ→立ち強キック（3段）キャンセル弱ショルダーチャージングクラッシュがいい。



ジャンプ強キックを決めて…

近距離立ち強キックが3発ヒット

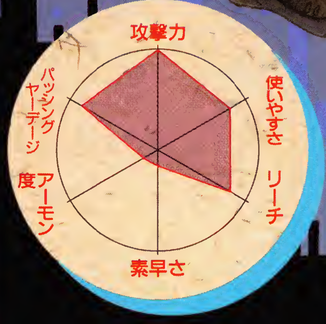
キャンセル弱チャージングクラッシュで止め

相手の起き上がりには、近距離立ち強パンチ（しゃがみガード不能）キャンセル弱ショルダーチャージングクラッシュと、しゃがみ中キック（2段、立ちガード不能）キャンセル弱ショルダーチャージングクラッシュを使い分けていくと、ガード方向が分かりにくくかなり強力。

また、ハイパージョニースペシャルも連続技として使うことができる。立ち強キック、立ち強パンチ、しゃがみ中キックなどをキャンセルして出すのがいいだろう。

相手の跳び込みに対しては、立ち強キックキャンセルショルダーチャージングクラッシュ、またはライトニングタックルが対空連続技になる。

	必殺技コマンド
スライディングキック ↘+キック	ジョニースペシャル ←↙↓↘→+パンチ
タッチダウンスルー レバー→+AB	ショルダーチャージングクラッシュ ↓↘→+キック
ダディスルー レバー←+AB	ライトニングタックル →↓↘+パンチ
ブレストオンタックル →または←+CD	ヘッドクラッシュ ↓↑+パンチ
ハイパージョニースペシャル ↓↘→↓↘→+AC	



●パッシング…とは、パス獲得ヤード数で、ゲームとは何の関係もない。スマン。

対CPU攻略

CPU戦では遠距離立ち強パンチを主体にして闘っていくことになる。長いリーチを活かして、近寄らせないようにして闘いたい。そして、ジャンプしてきたら、近いときはライトニングタックルか対空連続技で迎撃し、遠いときはそのまま立ち強パンチを出せば相手は近寄ることができないだろう。



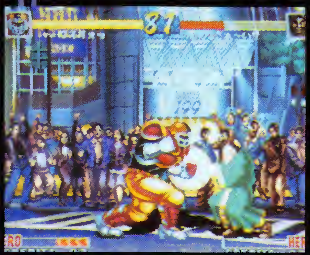


また、積極的に跳び込んで連続技を狙っていくこともできる。立ち強パンチが通用しない相手に対しては待ち、跳んできたところをライトニングタックルで確実に迎撃するようにしよう。また、ハイパージョニースペシャルがかなり体力を減らせるので、連続技などに使っていくといいだろう。

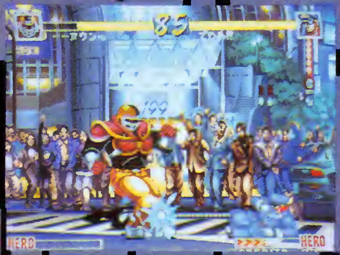
対人対戦攻略

基本的に地上戦で相手との間合いが離れている場合は、遠距離立ち強パンチを使って牽制し、中間から近い間合いのときは立ち中キックで牽制していくようにしよう。

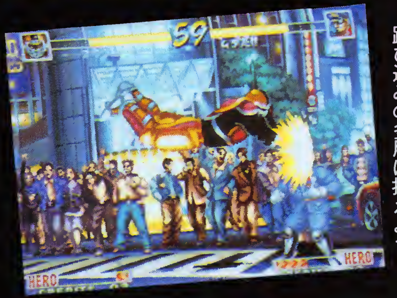
遠距離立ち強パンチはリーチが非常に長く、攻撃力も高い。しかも3段攻撃になっているので、1発目がはずれても2発目が当たる可能性が高い。この技を使って、相手が接近しようとするときや、必殺技の出かかりを潰すように出していこう。



立ち中キックは打撃防御攻撃のうえ判定が強いので、相手の技を潰しやすく、適当に出しているだけでも結構強い。この技を相手の起き上がりに重ねているだけでも、かなりいやがれることは間違いない。



そして、たまにジャンプ中パンチを混ぜていくのも有効だ。これはある程度早目に出してしまってもOK。対空技で迎撃されにくく、着地後立ち中キックにつないでいくようにすれば、相手の反撃を潰しやすい。ただし、強力な対空技を持っているキャラクター(半蔵、ドラゴン、ジャンヌ、マッドマン、マキシマムなど)には返されることが多いので、跳び込みの多用は控えよう。



逆に相手が跳び込んできた場合は、できるだけライトニングタックルで返していこう。ただし、半蔵と風魔には2段飛びがあるので、フェイントをかけられても慌てないように注意しよう。

相手の突進技も、できる限りライトニングタックルで返していきたい。特にドラゴンやジンギスカンに待たれて、突進技でけずられるとかなりつらいので、一方的にガードして、相手の必殺技を体力的に不利になるようなことだけはさけよう。また、マッスルパワーのマッスルボンバーやスーパードロップキックは、ガードしてしまうとそのまま攻め込まれてしまうので、これもガードせずに返していくようにしよう。


近距離立ち強パンチか


しゃがみ中キックをキャンセルして…


弱のライトニングタックルを決める

立ち中キックやライトニングタックルで相手を転ばせたら、基本性能のところで述べた2つの連続技を使い分けて攻めるといい。特に良子、ジャック、呂布の3人はバックステップで逃げるぐらいしか対処法がないので、かなり有効だ。しかし、無敵技を持っている相手は、起き上がりに出してくることがあるので、やると見せかけてやらず、空振りしたスキを突いて攻撃するといいだろう。



相手が飛び道具を撃ってきたときは、エクストラアタックのキャッチングで対応していこう。キャッチングは離したあとのスキが小さいので、そのあとをダッシュで追いかけるといった戦法をとることも可能だ。たまにフェイントでしばらく持ったままにしてもいいだろう。特に、飛び道具の使用頻度が高いジャンヌ、ラスプーチン、キャプテン・キッドに対してはこの技をうまく使っていく必要がある。キャッチングを出すときはレバーをガード方向に入れておくのを忘れないように。ただし、半蔵や風魔の大武流烈光斬(烈風斬)はキャッチしても、もう一発を食らってしまうので注意しよう。この技に対しては光龍破(炎龍破)に注意しつつ跳び込むことになるだろう。



接近戦を挑んでくるキャラクターに対しては、遠距離立ち強パンチをうまく使って近づかせないようにしよう。もし近づかれて固められたら、ガードを固めつつライトニングタックルやしゃがみ弱パンチで反撃をねらうのがいい。

そして、体力が半分以下になったら、積極的にハイパージョニースペシャルをねらっていこう。連続技に組み込むことができ、スキが小さくガードされても反撃されないため、起きあがりに対しての攻めに組み込んでいったりすると強力だ。

全体的に攻撃力が高いので、相討ちOKで闘っていっても構わない。それがマキシマムの闘い方だ。

無敵の柔道家は投げが命 多彩な技で相手を倒せ！

出雲良子

攻略／MAL - まりもちゃん





基本性能

良子は動きが素早く、全体的に技の出が早いので、ガンガン攻め込んでいけるタイプのキャラだ。まずは攻撃の要となる通常技を見ていこう。

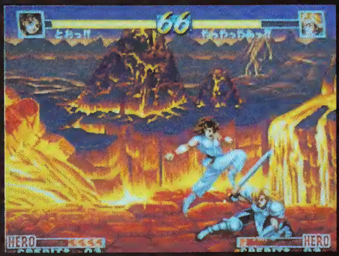
まず立ち弱キックは技の出が早いうえに連打がきく。しかも打撃防御攻撃で、判定も強い。主に相手を固めたり、相手のしゃがみキック系を潰すのに使える。



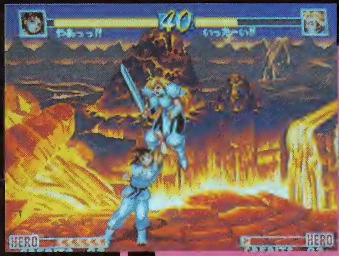
遠距離立ち中パンチはリーチが長く、技の出も早い。しかも判定まで強いといいことづくめの技。基本はこれで押して、たまにキャンセルをかけて居合い蹴りを出そう。



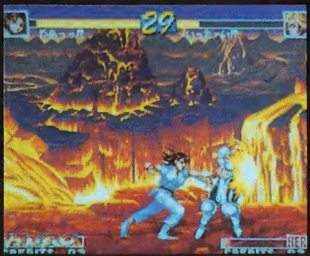
次にレバー入れ立ち中キックだが、この技は足元に判定がないため、相手のしゃがみキック系をさけつつ近づいたり、固めのつなぎに使える。



立ち強パンチは2段技になっており、1段目はキャンセルがかかり、2段目はガードはじき攻撃になっている。また対空性能が高く、良子の対空技の中で1番信頼できる。



遠距離レバー入れ立ち強パンチ。これも2段技になっており、出が少し遅いが打撃防御攻撃でリーチもあるので、遠距離立ち中パンチとまぜて使うといい。かってに投げになる場合もある。



立ち強キックはレバー入れ強パンチほどではないが、そこそこのリーチと判定の強さを持っている。キャンセルもかかるが、おもに対空技として使うことになるだろう。



しゃがみ強キックもリーチが長く、判定も強い。しかも、相手を転ばすことができる。また、ダッシュから出すと下段飛び道具を破壊できる。



続いて必殺技だが、良子の場合接近しないと使えない技ばかりなので、いかに掌底破をうまく使うかがカギとなる。では必殺技を紹介していこう。

二段背負い投げは通常技で固めてる最中や、くわしくは後述するが、掌底破の転がりをキャンセルして投げるなど、いろいろな使い方がある。投げ間合いも広く、この技が良子の主力武器だ。

居合い蹴りは飛び道具を跳び越えながら攻撃したり、キャンセルして連続技に組み込んだりできる。弱は上方向に跳び、中は斜め上に飛ぶ。そして、強は低い軌道で相手に向かって跳ぶ。また、中で出すと落ち際に通常技を出すことができるので、跳び込みのかわりに使うこともできる。

戊殺掌は連続技に組み込んだり、けずりに使うことができる。ヒーローゲージがたまっていると、出がかりが無敵になるのでうまく使おう。

掌底破は飛び道具をくぐるのに使うのがメイン。また、転がっているときに必殺技コマンドを入れると、転がりがキャンセルされて必殺技が出るので、掌底破で近づき二段背負い投げをねらうのもいい。（体力ゲージが点滅していたら出雲流鬼ぐるみを使う）もし相手が投げを警戒していたら、掌底破からの居合い蹴りや戊殺掌を出すようにしよう。

エクストラアタックの出雲流受け流し投げは上段（地獄車）、下段（肩車）があり、上段では相手のジャンプ攻撃や立ち技、そして特定の必殺技を取ることができ、下段はしゃがみキック系やスライディング系を取ることができる。しかし、立ち技でも足元をねらうような技など下段でないと取れないものもある。

ただし、2段目の出が早い多段技は取ることができない。

必殺技コマンド

二段背負い投げ ←↙↓↘→＋パンチ	三角飛び ジャンプ中壁際でレバー逆
居合い蹴り →↓↘＋キック	裸絞め レバー→＋AB
戊殺掌 ↓↙←＋パンチ	背負い投げ レバー←＋AB
首切り投げ ←↙↓↘→＋キック	巴投げ レバー→または←＋CD
掌底破 ↘＋AB	必殺真空投げ ジャンプ中↑以外+BまたはAB
下蹴り ↘＋CD	出雲流鬼ぐるみ →←↙↓↘→＋BCD

●露出度に関しては賛否両論として、お行儀の良さは時としてアダとなる。いきなり投げりゃいいのに…。

対CPU攻略

基本的に遠距離立ち中パンチで押していく。相手が跳んできたら立ち強パンチか立ち強キックで落とす。また、CPUの起き上がりに、しゃがみ強キックや戊殺掌を重ねておくのも非常に有効だ。



ほとんどのキャラは前述のパターンを実行していれば勝つことができるのだが、ゼウスだけがそのパターンにはまってくれないので、以下のパターンを使おう。

ゼウスの場合は、まずしゃがみ強キック（他の技でも可）で転ばせることからはじまる。一度転ばせたら密着し、しゃがんでまっているとギガスマッシャーを出してくるので、ガード後にしゃがみ強キックで転ばせるのを繰り返すだけでOKだ。

対人対戦攻略

対人対戦における基本戦法だが、中の居合い蹴りやレバー入れ立ち中キックで近づき、基本性能のところで述べた通常技を使い固めていく。その合間に、掌底破からの二段背負い投げ、居合い蹴り、戊殺掌などを使って攻めよう。守るときは、飛び道具を撃つ相手には掌底破や下蹴りでくぐったり、居合い蹴りで跳び越えたりして対処する。跳び込んでくる相手には、対空技の立ち強パンチやエキストラアタックの地獄車で対処しよう。



二段背負い投げ。攻めの基本だ

掌底破の転がりをキャンセル



中居合い蹴りから…

ジャンプ中キックを出して攻め込む



戊殺掌でのけずりも有効

この戦法で基本的に闘えるのが半蔵、風魔、シュラ、マッドマン、良子の6人。他の10人には、これからキャラ別に攻略していこう

まずドラゴンだが、飛足刀とレバー入れ強キック、そしてしゃがみ強パンチの3つにさえ気をつけていれば大丈夫。あとは基本戦法で攻めよう。

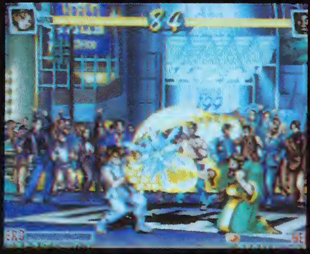
ジャンヌの場合、フラッシュソードとジャスティスソードが問題。ガードはじき攻撃をうまく使いためを解除させたり、たまに様子を見て空振りするのを待ち、スキを突いて攻撃したい。

ジンギスカンはジャンプ攻撃からの2者択一（しゃがみ中キック↓蒙虎覇極道か、後ろジャンプ強キックまたは蒙虎雷臀）が強いので、跳び込みを立ち強パンチを早めに出して迎撃していこう。

マッスルパワーはラッシュが強いので、ラッシュをかけられる前に遠距離立ち中パンチ、レバー入れ立ち強パンチ、しゃがみ強キックで押していこう。

ブロッケンに対しては、中の居合い蹴りか掌底破を使えば、比較的楽に近づける。近づいたら基本戦法通りに闘えばOK。ただし、ヒーローゲージMAX時のジャーマンエクスプロージョンはバックステップで逃げる努力をしよう。しかし、完全に重ねられたり、画面端に追い詰められたときはあきらめるしかない。

ラスプーチンは技のリーチが長く、対空技も強い。相手はしゃがみ中パンチ（キャンセルファイヤーボールなど）を主体に攻めてくることが多いので、ファイヤーボールは中の居合い蹴りや掌底破でさけ、しゃがみ中パンチは地獄車で返していこう。



エリックには中の居合い蹴りで近づき、基本戦法通りに闘えばいいのだが、エリックは打撃防御攻撃が強いので、しゃがみ弱キック×2→遠距離立ち中パンチ→中居合い蹴りのように上下にゆさぶりをかけよう。また、ロングホーンは地獄車で対処しよう。

マキシマムは無敵技のライトニングタックルがあり攻めにくいので、モーションの大きい遠距離立ち強パンチの戻りを狙って掌底破で近づくようにしたい。また、起き上がりかの2者択一（近距離立ち強パンチか立ち中キック）は、画面端でなければバックダッシュで逃げるようにしたいが、画面端で2択をかけられたら投げか、地獄車、肩車にかけるしかない。

キッドは通常技による対空が強いので、地上戦メインで闘うようにしたい。撃ってくる飛び道具のうちシャークナックルは掌底破、パイレーツシップは中の居合い蹴りでさけるようにしよう。うまく近づけたら、シャークアッパーに気をつけながら基本戦法通りに闘おう。



ジャックはしゃがみ中キックのリーチが長いうえスキがなく、そのうえ対空の立ち強キックも強いので、待たれるとかなり辛い。この場合、しゃがみ中キックを出したときに中の居合い蹴りで跳び込んで、あとは離れないようにして闘うようにするしかない。

呂布は対空技が弱く、固めに対しての対策も乏しい。そのうえ中居合い蹴り→ジャンプ中キック→近距離立ち中パンチ→中居合い蹴り→ジャンプ中キック、という風なパターンが全部当てられる（もしくはガードされる）ので、これだけでも有利に進めることができる。呂布側の対策は、ジャンプ中キックをバックステップで避けてから投げるくらいしかない。

良子はダッシュをからめた攻めや、受け流し投げ、コマンド投げなどを使って多彩に攻めることができるキャラだ。スピードの速さを生かしつつ、常に相手を押していこう。

キャプテン・キッド

攻略／風のFLN

基本性能

キッドの性能は、通常技のリーチの長さと使い勝手の良い必殺技に代表される。

通常技はしゃがみ状態から出る技のリーチが長い。特にしゃがみ中キックは判定も強く、接近戦でかなり多用することになる。また、ガードはじき攻撃のしゃがみ中パンチは、ジャンプ攻撃からのラッシュの最中に自然に組み込めるので、攻めのメインになる技だといえる。





必殺技も使えるものがそろっている。飛び道具は2種類あり、状況によって使い分けが必要だ。パイレーツシップはとにかく技が出るまでが早く、通常技にキャンセルをかけるなどして、相手に連続してガードをさせるのに使える。その反面、技のスキが結構あるので、撃つのを先読みされたり、近くでガードされてしまったりすると硬直中に攻撃を食らってしまう。

シャークナックルはその逆で、出るまでに少し時間がかかるものの、撃ったあとのスキはまったくといっていいほどないので、対戦で攻めるときはこちらを使ったほうが有利に闘える。ヒーローゲージがたまっているときは、鮫が相手にまとわりつくので、その間に追い討ちをかけることもできる。



シャークアッパーはジャンプした相手を迎撃する対空用の技で、かなり信頼して使える技だ。対戦でもCPU戦でも、とにかく世話になる技で判定もかなり強く、ため時間もそれほど長くない。ためが完了できている場合の対空技は、これで決まりだろう。



スパイラルキックのコマンドは←ため→＋キックだが、↙ため←→＋キックでも出るので、シャークアッパーをためながらでも出せる。ガードされると少しスキはあるものの、相手をかなり押すので距離が離れて反撃を受ける可能性が低い。

ハイパーヤクザキックはとにかく技の出が早く、相手に突っ込んでいくので相手の出鼻をくじくのに使える。技を出そうとしたところに「ガツーン」と一発くらわせてやろう。

シャークキックは、ジャンプ中に相手方向斜め下に急降下するので、バックジャンプした直後に使うと、飛び道具を撃った相手に当てたりもできる。また、攻撃判定が足の先にあるので、相手の頭上をわざと空振りさせたりもできる。

エクストラアタックは、レバーを使ってダッシュとバックステップができる技。シャークアッパーをためながら行えるので、対戦でとても役に立つ技だ。移動スピードも結構速いので、非常に使用頻度が高い。

究極奥義のパニッシュ・オブ・パイレーツは、ダッシュから狙うとかなり有効だ。また、相手のジャンプ攻撃をガードしたあとに入力しておくのも一つの手といえる。技のダメージも大きいし、何よりカッコイイ技なのでぜひ狙っていこう。

連続技としては、ジャンプ強キックからのしゃがみ中キック→ハイパーヤクザキックの3段攻撃が、お手軽で非常に使いやすい。

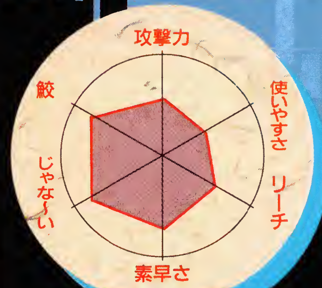


鮫と船とで跳ばせて落とす楽勝じゃなーい



必殺技コマンド

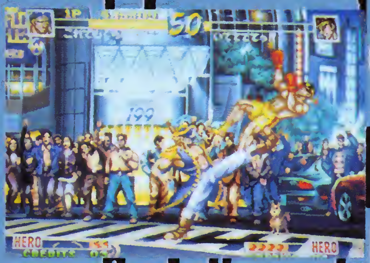
シャークナックル ←ため→＋パンチ	ハイパーヤクザキック →↘↓↙←＋キック
シャークアッパー ↓ため↑＋パンチ	シャークキック ジャンプ中に↘＋CD
パイレーツシップ ↓↘→＋パンチ	スラップ・チョーク レバー→＋AB
スパイラルキック ←ため→＋キック	パイレーツ・スルー レバー←＋AB
	パニッシュ・オブ・パイレーツ ←↓↙＋BC



●キッドも強いと思う。キッド使いなら永久連続技は当然封印しよう。たのむ。

対CPU攻略

対人戦のように跳び込んでくるタイミングを工夫したりしてこないので、安心して「跳ばせて落とす」パターンが使える。これはシャークナックルを連発して相手を跳び込ませて、シャークアッパーで落とすという戦法だ。



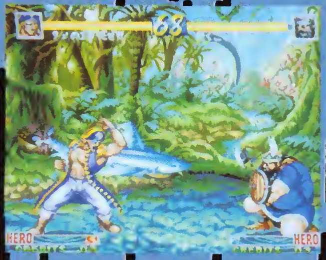


自分から攻めていくなら、シャークナックルを追いかけていき、ハイパーヤクザキックを出せばかなり当たってくれる。また、相手を一回倒したあと、その起き上がりにシャークキックを重ねておくというパターンもある。時間が少なくなり相手がジリジリと近づいてくるようになったら、しゃがみ中キックをチクチクと出して牽制し、無理やり跳び込ませよう。

対人対戦攻略

キッドの対人対戦の基本も「跳び込んでくる相手を返し技で落とす」なのだが、それだけでは勝つことは難しい。いろいろな攻めのバリエーションを覚えて攻撃していくと、実に楽しいキャラなので、ABCダッシュをうまく活用していこう。

少し離れた間合いからシャークナックルを撃ち、ハイパーヤクザキック（小）でラッシュをかけると、相手に対してプレッシャーが与えられる。これはABCダッシュでもいい。つまりシャークナックルを盾として利用するわけだ。ただし、エリックやマキシマムなどの、こちらの飛び道具を返してくるキャラには、不用意に飛び道具を追っていくことはひかえよう。

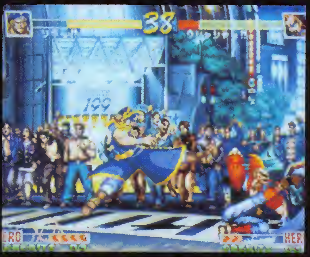




接近戦ではしゃがみ中キックをメインに、長いリーチを活かした強い技を「置いておく」感じに闘っていこう。

また、立ち中パンチ、立ち強パンチはリーチが見た目より感覚的に長く、立ち強キックもかなり長い。それに対して、相手がしゃがみキック系で攻撃してくるようなら、レバー入れ立ち強キックのソバットを活用しよう。





相手が半蔵や風魔などの飛び道具系の技を多用するキャラの場合は、積極的にジャンプ攻撃やシャークキックを狙っていこう。ジャンプキックはやはりダメージを重視して強がいい。もし、ジャンプ強キックが入ったら、しゃがみ中キックにつなげてハイパーヤクザキックの3段連続技を入れておこう。簡単だがダメージは大きい。

相手がガードしがちだったら、通常技の中にガードはじき攻撃のしゃがみ中パンチを混ぜていこう。

そこからしゃがみ中キック→ハイパーヤクザキックや、しゃがみ強キックで転ばせるのがいいだろう。

体力を大きくリードされると、相手は跳び込みからの連続技を狙ってくる可能性があるので、そこを迎撃していくようにしよう。対空技にはシャークアッパーか、しゃがみ強パンチを使うといいだろう。



これらのキッドの戦法が通用しないキャラの代表は、やはりリーチの長い呂布だ。

シャークナックル、パイレーツシップを出そうとしても、リーチの長いしゃがみ中パンチ、レバー入れ立ち強パンチなどで簡単に潰されたりしてしまう。とにかくリーチの長さが特徴のキッドよりも、遥かに長いリーチをもつ呂布は強敵といえる。呂布に勝つにはやはりハイパーヤクザキック、シャークキックなどの奇襲が必要になってくる。

あとは呂布の技の空振りのスキを見逃さないことが重要となってくる。相手の技のスキなどに跳び込んだり、うまい具合に接近戦に持ち込むことができたら、ダッシュからのガードはじき攻撃などをフルに活用し、そのまま一気に倒してしまうぐらいのつもりで闘わないといけないだろう。

最後にだが、キッドの最終兵器に通常技キャンセルABC特殊技（クイック・フォワード）、というのがある。攻撃をキャンセルしてから再び近づいて攻撃したり、しゃがみキックをキャンセルして近づき、パニッシュ・オブ・パイレーツにもっていったりすれば、相手もそうそう対応できないだろう。







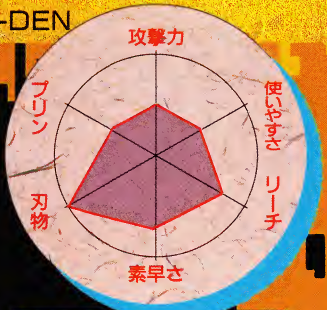
キッドは、平均的なキャラよりもリーチが長く、ガードはじき攻撃なども使いやすい部類に入る。飛び道具や対空技なども含め、使いこなせば強くなること請け合いだ。

イギリスを愛する切り裂き魔ジャック♡



ジャック・ザ・リッパー

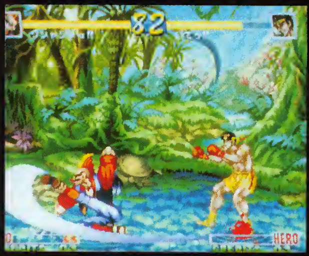
攻略／T-DEN



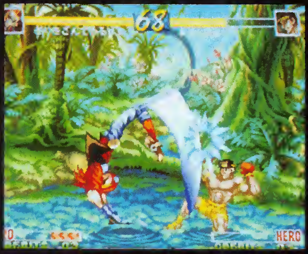
基本性能

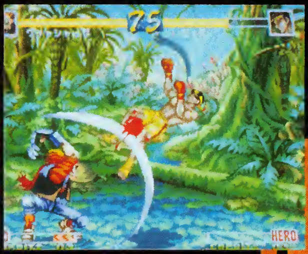
ジャックは、両手にはめている鉄の爪と身体中に隠し持っているたくさんの刃物。これらの武器をフル活用して、相手の身体を切り裂く。

使用頻度の多い通常技としては、しゃがみ中キックがある。この技は今回、中攻撃ができたため新たに加わった技。リーチが長いので、地上戦での牽制に使うといい。



レバーニュートラル強キックは早めに出せば対空技になり、新たなシステムである飛び道具破壊も兼ねているので多用することになる。しゃがみ中パンチは前作ではしゃがみ強パンチだった技。引きつけて出せば対空技になる。うまく使い分けよう。





レバー入れ立ち強キックはガードはじき攻撃で、相手のガードをはじいたら連続技を入れることもできるが、相手がすぐにレバーをニュートラルからガード方向に入れ直すと再びガードされてしまうので、確実にいくならば、アイアンクロールで相手の体力をけずればいいだろう。

前作ではしゃがみ強キックで相手の飛び道具の下をくぐって攻撃することができたが、今回はできなくなってしまい残念だ。ラスプーチンのアイスボールは下をくぐって攻撃できるが、あまり使うことはない。一応覚えておこう。

投げは2種類ありそれぞれに違いがある、レバー前ABの投げはレバー後ABの投げより相手の体力を減らすことができ、レバー後ABの投げはヒーローゲージがたまりやすい。うまく使い分けよう。


レバー後ろ投げでヒーローゲージをためる

ミキサークラッシュが前作JETから変更されて、けずりダメージを与えることができるようになった。回避動作から攻撃にうつる技であるため、相手が何かしようとすると当たってしまうので、強力な技だといえる。また、画面端以外で相手に密接した状態で弱のミキサークラッシュを出すと裏回りになり、しゃがんでいる相手に当てることができる。しゃがみ弱キックキャンセル中ミキサークラッシュでも同様だ。



ニースマッシャーはガードされてしまうとスキができるので、連続技に組み込んで使うようにしよう。空中で出すことができるようになったが、空中ガードもできるので、使う機会は少ないだろう。ヒーローゲージ対応の技であり、回転しながら相手に向かって突進し、最大7HITとなる。

アイアンクロールについてだが、前作JETからの変更はほとんどなし。弱中強どれで出しても最大6回けずることができ、ボタンの強弱での変化は移動距離が違うことだ。そのためけずり技として使うことが多くなるだろう。空振りしてしまうとスキができてしまうが、ガードさせれば反撃を受けることは少なく、強力な返し技を持たない相手に有効。連続して攻撃するので、相手は途中で反撃できない。



ライトニングロッドだが、全キャラ中唯一コマンドにためが必要な究極奥義で攻撃判定が出るまでが遅く、使い勝手はイマイチだといえる。軽くジャンプするところを攻撃されてしまうと技は出ないが、出してしまえば、出ている時間が長いので相手は不用意に反撃できないだろう。そのため、相手はガードすることが多いのでけずり専用の技といえるだろう。ヒーローゲージMAX時だと、左右斜め上方向にも雷を走らせる。

エクストラアタックは上段と下段があり、上段は前作JETにあったジョーズアタックが変化した技。地面にもぐり相手の攻撃をかわすことができるのだが攻撃はしない。地面にもぐっている間は無敵で、レバーを左右に入れながら出すことによって出現位置が変化する。地面にもぐると、現れるときに攻撃を受けることがあるので、注意が必要だ。下段は相手の足払いなどの下段攻撃をかわすことができ、ニースマッシャーを出すことができるのが利点といえるが、使うことは少ないだろう。

トライアングルジャンプ ジャンプ中に壁際でレバー逆	必殺技コマンド
ローリングビート レバー→＋AB	ミキサークラッシュ ↓↘→＋パンチ
デス・クロー レバー←＋AB	アイアンクロール ↓↘→＋キック
ライトニングロッド ↓ため↑＋BD	ニースマッシャー ↓↙←＋キック

●ジャックのダッシュ中キックは面白い。途中から裏に回ったりする。プリンは…食べたいネ♡

対CPU攻略

レバーニュートラルの強キックを相手が近づいてくるのを待って出したり、自分から近づいて出したりしながらパターンに持っていく。



レバーニュートラルの強キックを空振りしないように出し続けると、そのうち相手が当たってくれたり、ジャンプしてきた相手を落とすことができる。勝つだけならこの繰り返しだけでOK。

もしレバーニュートラルの強キックが地上にいる相手に入った場合のみ、強のニースマッシャーを出して連続技にする。ガードされたらキャンセルで強のアイアンクロールを出すと、相手は何かしようとして当たる。



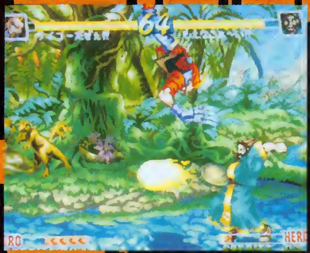
また、しゃがみ中キックで相手を跳ばせて、しゃがみ中パンチで反撃するパターンも可能だ。

対人対戦攻略

ジャックには飛び道具がないので待ち気味にたたかうよりも、必殺技を連発せずリーチの長さを活かし、技を相手に当てる(最低ガードさせる)ようにして闘うといいだろう。

リーチの長い通常技(立ち強パンチやしゃがみ中キック)で相手の飛び道具の出かかりをつぶしたり、突進を止めたりすることも可能なので、有利に闘うことができるだろう。

必殺技を使用する場合、ミキサークラッシュは飛び道具の上を跳び越えて相手の頭上を攻撃できるので、うまく使えば相手は不用意に飛び道具を出せなくなり、有利に闘えるようになる。しかし、無敵ではないので対空必殺技には注意したい。また、技の軌道を読まれたりスキを突かれるとつらくなるので、待ちを使ってくる相手には必殺技を使わずに、通常技を多用するようにしよう。



アイアンクロールは相手の足元を攻撃する。対空技にもなるがけずり技として使うことが多く、相手の体力が少なくなった時に出したりしてガリガリけずってやろう。

ニースマッシャーは、キャンセルから連続技にしたり、相手が下段攻撃系の技を出してきたのをよけつつ当てるなどの使い方がいい。通常技が相手に当たったら、キャンセルをかけてニースマッシャーを入れることができ、お手軽な連続技になる。例としては立ち強パンチや立ち強キックを牽制で出し、相手に当たったらキャンセルニースマッシャーを出し、逆にガードされた場合は、アイアンクロールでけずる戦法でいいだろう。



対空技としてはニュートラル強キックがかなり信頼でき、早めに出しておけば攻撃判定の出ている時間が長く、自分の正面から頭上にかけて判定があるので、タイミングよく使えば頭上に来た相手にも当てることができる。しかも、パーフェクトでは飛び道具を破壊できるので一石二鳥だといえる。

意外な飛び道具破壊攻撃にジャンプ弱キックもある。相手の飛び道具をジャンプ弱キックで破壊しつつ、相手にダメージを与えることもできるが、かなり難しい。

ほかの対空技としては、しゃがみ中パンチがある。ニュートラル強キックで返すことが無理な場合は、この技を引きつけて使うといいだろう。

しゃがみ強キックはプリンのような形になり、相手の方へ滑っていきブーメランのように戻ってくる。この技の動き方を覚えるといいだろう。飛び道具の出かかりをつぶしたり、相手の跳び込みをくぐって出し、後ろから相手の着地を攻撃する使い方もできる。



しゃがみ中キックで相手の足元を狙ったり、ジャンプさせて対空技で返していこう。

ダッシュ立ち中キックが相手に当たると最大4ヒットし、ニュートラル強キックにつなげれば、キャンセルしてニースマッシャーを入れることもできる。途中の通常技をガードされた場合は、キャンセルアイアンクロールで相手の体力をけずったり、ガードはじき攻撃を混ぜていったりするといいだろう。ダッシュ中キックをうまく使い、相手を固めて反撃されないようにすることも大事なことだ。



ダッシュ中キックを4回当て…



ニュートラル立ち強キックにつなぎ



2発目をキャンセルしてニースマッシャー

跳び込む場合は、強キックがいいだろう。下方向に判定が強く、打撃防御攻撃なので使える。

相手の起き上がりを攻める場合は、ジャンプ強パンチやジャンプ中キックがいいだろう。ジャック自身が回転するのでうまく使えば、相手は裏回りかそうでないかがわかりにくいので使える。ただし、対空必殺技を持つ相手に対しては注意が必要だ。



もしジャンプ強パンチで裏回りに成功したら、立ち強キックをキャンセルしてニースマッシャーを入れよう。また、立ち弱キックをキャンセルして、弱のミキサークラッシュを入れることもできる。裏回りジャンプ強パンチが入らなかったら、キャンセルできる通常技からアイアンクロールで相手の体力をけずってやればいいだろう。ちなみに、座高の低いキャラ(良子・ジャンヌ・金龍・シュラ)に対して、しゃがんだ相手に密着からダッシュ中キックを出すと、裏回り攻撃ができる。起き上がりなどに狙ってみよう。

ニースマッシャーを使ったお手軽な連続技と、アイアンクロールで相手の体力をけずりまくるのが、ジャックの戦法だ。相手を切り裂き、血をなめるのだケケケ!!

呂布奉先

攻略／ジェイケイ

酒を飲んでパワーUP！方天画戟のリーチ健在



基本性能

リョフはほとんどの攻撃が手に持った槍(矛?-方天戟?-)になるのが特徴だ。全体的にリーチが長く、攻撃力も高い。

地上戦でおもに使うのが立ち中パンチだ。リーチがあり、出るのが早く、振りが早いので使いやすい。

しゃがみ強キックは、出るまでは遅いのだが、リーチがあり、立ちガード不能なのでうまく使っていこう。

しゃがみ弱パンチは出るのが早く、連続でヒットするので、接近戦で使える。しゃがみ弱パンチ→立ち中パンチ（立ち強キックでも可）が連続技になるのも覚えておこう。

レバー→立ち強キックは非常にリーチが長く、画面の端と端より少し近けれぱ届いてしまう。おもに、離れた間合いでの飛び道具に素早く反応して出し、相討ちを取るのに使うといい。また、離れた間合いからダッシュ攻撃などで突っ込んでくるのを先読みで出してもいいだろう。

ジャンプ中パンチはリーチがとても長いうえ、ジャンプの昇りで出せばしゃがんでいる相手にも当てられる。さらに、そのあとほかの空中技を出すことができる。ただし、攻撃判定が先端にしかなく、近い間合いでは空振りしてしまうので注意。

ジャンプ強キックは下方向に強く、裏回りを狙うこともでき、連続技にもつなぎやすい。遠い間合いなら中パンチ、近い間合いなら強キックと使い分けるといい。

対空技は、遠い間合いなら立ち強パンチを使っていくといい。攻撃力が高いので相討ちでもダメージ勝ちできる。ただし、出るまでが遅いので、かなり早めに出さないと間に合わないので注意。また、ガードはじき攻撃になっているので、地上戦で使ってもいい。

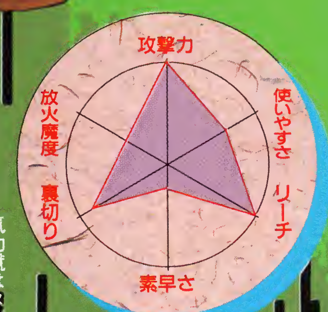




近い間合いでは立ち強キックが対空技になる。攻撃力が小さいのが欠点だが、出るのが結構早く、判定も強い。ダッシュで接近しつつ出すのもいいだろう。相手にもよるが、ヒットしたらキャンセルして槍撃破（弱がいい）を出すと空中で連続ヒットすることがあるのも覚えておこう。



槍乱舞は連続技に使うのがいいだろう。ジャンプ強キック→立ち強キック→キャンセル強槍乱舞はとても強力で、体力ゲージを満たんから半分以上減らすことができる。ジャンプ強キックは裏回りからでもいい。また、弱で出せばスキが小さく、ガードされても反撃を受けないので、けずり技として使ってもいい。強はスキが大きく反撃されてしまうので注意。



気功蹴はスピードが早く、攻撃判定も強いので、無敵技以外で返されることは少ないだろう。おもに、垂直ジャンプからの奇襲として使ったり、飛び道具を跳び越えて攻撃するのに使える。また、低い位置でも出せるので、相手の足払いをジャンプでかわしつつ当てる、といったことも可能だ。

必殺技コマンド
槍乱舞 ↓↙←+パンチ
槍撃破 パンチ連打
気功蹴 ジャンプ中←↙↓↘→+キック
火炎拳 ↓↘→+パンチ
槍烈破 レバー→+AB
風車殺 レバー←+AB
麒麟猛衝破 →↘↓↙←↖+CD



槍撃破は対空技としてつかうことができる。判定は強く、裏回りっぽくとびこまれない限り落とせる。ただし、コマンドが連打なので、とっさにだせないのが難点。先読みで出していくことになるだろう。

エクストラアタックの酒借力は、うまく使えば大ダメージを与えることができる。飲んだあと、技を相手に当てたり、攻撃を食らうと元に戻ってしまうが、技を空振りしたり、攻撃をガードする分には持続したままなのを覚えておこう。飲んでいる最中に攻撃を食らってもガードすることはできるが、投げ技は食らってしまう。相手をダウンさせたあとや、間合いが離れているときに使うようにしよう

●呂布というと裏切りのイメージが強いが、私は好きだ。どうせなら究極奥義で赤兎馬を出すとか…。



対CPU攻略

立ち中パンチの先を当て、キャンセル強火炎拳を出すと、ジャンプなどで突っ込んできて食らってくれる。バックッダッシュで間合いを離して強火炎拳でもいい。

ヒットすれば転ぶので、起き上がる前に間合いを離して強火炎拳を出しておくと、再び突っ込んできて食らうのではめることができる。

半蔵、風魔、ジャンヌ、キャプテン、エリック、ラスプーチンは飛び道具などを撃たれてパターンが崩れることがある。こいつらに対しては、火炎拳で転ばせたら少しだけダッシュし、起き上がりにぎりぎり当たらない間合いで強火炎拳を出しておくと、飛び道具の出がかりにヒットさせられる。

ガードを固めつつ跳び込みを立ち強パンチで返していくだけでも結構いける。間合いが離れたときや、跳び込みを返したあとに酒借力を使っておくといい。





対人対戦攻略

基本的には、リーチの長い技で牽制していき、間合いが離れてきたらダッシュ攻撃やジャンプ攻撃にいったりして相手を押さえ込んでいこう。

地上戦では、主に立ち中パンチとしゃがみ弱パンチの2つを使って相手を固めていく。立ち中パンチが当たらなくなりそうだったら、ダッシュから技を出していくといい。相手が無理に反撃を狙ってくるようなら、タイミングをずらして立ち強キックやレバー→強パンチを当てたり、技を出さずに様子を見て、空振りのスキを突いて攻撃するといい。





これだけではワンパターンなので、強力なジャンプ攻撃を混ぜていこう。ジャンプ直後に中パンチを出すと、しゃがんでいる相手にヒットさせることができる。なにか技を出そうとしている相手にもヒットしやすい。ジャンプ方向は垂直か前で。前ジャンプは降りに強キックを出していくといい。

少し離れていても中パンチが届くし、強力な対空技を持っていない相手なら、そのまま押していくことができる。ただ、対空技が強力な相手には多用は控えよう。垂直ジャンプからは降りに中パンチか気功蹴を出すといい。前ジャンプに比べると中パンチが届きにくいが、リスクが余りないのがいい。降りに出す技は普段は中パンチで、たまに気功蹴で奇襲にいくといい。また、相手を画面端に追い詰めた状態だと、垂直ジャンプ攻撃を当てても間合いが離れないのを覚えておこう。垂直ジャンプして中パンチを連発して入るだけでも、意外といやらしい攻撃になる。ダッシュなどで、中パンチの内側に入り込もうとしてくるなら気功蹴を出すといい。立ち中パンチやしゃがみ弱パンチで固めている最中に混ぜていくのが基本だが、中間距離からいきなり狙ってもいい。これを警戒して立ちガードをしてくる相手には、しゃがみ強キックで足元をすくってやるといいだろう。

昇りで技を出さずに強キックで跳び込み連続技を狙っていってもいいが、ジャンプスピードが遅く、対空技をくらいやすいので多用しないようにしよう。

ジャンプ強キックをガードされたら立ち強キックキャンセル弱槍乱舞で削ったり、しゃがみ弱パンチから固めにいったり、もう一度前ジャンプをして裏回りを狙っていくといい。

相手が離れて飛び道具を撃ってくるようなら、レバー→強キックで相討ちを狙ったり、気功蹴で飛び越して攻撃するといい。どちらも素早い反応が必要だ。ある程度先読みで使っていこう。前ジャンプして中パンチの先を当てるように跳び込むのも、結構返されにくくていい感じだ。

闘いの合間を見て酒借力を使っていくのもいいだろう。レバー前の投げ技や、レバー→強キックで転ばせたあとに使うといい。飲んでパワーアップしたあとは、立ち強パンチでの対空か、ジャンプ直後の中パンチを狙っていこう。

地上戦では分が悪いと判断した相手は、ジャンプ攻撃をしてくることが多いだろう。リョフは強力な対空技を持っていないため、跳び込みを返しにくい。ある程度先読みして早めに立ち強パンチで返していくのだが、跳び込みが早くて強力なキャラ相手だとかなりつらい。反応が遅れて間に合わないようならガードするのも大切だ。ラッシュの合間に跳び込みを混ぜてきたときなど、間合いがかなり近いときは、立ち強キックが使える。相手が明らかに跳び込んでくると思ったら、槍撃破を出しておくのも有効だ。

相手に攻め込まれたときは、スキを見てしゃがみ弱パンチを割り込ませ、そこから立ち中パンチや昇り中パンチにいってペースを取り戻そう。ただし、通常技では割り込めない固めもあるので、それに対してはガードを固めつつ反撃のチャンスをじっと待つか、バックステップで逃げてしまうかするといい。









飛び道具はレバー入れ強キックで相討ち

究極の破壊兵器

NEO-DIO

ついに姿を現わした進化の頂点に立つ者



キャラ特性

パーフェクトのボスキャラとして登場し、プレイヤーを恐怖のドン底にたたき落とした強さは、プレイヤーキャラとしても健在だ。

NEO-DIOの特性として、まず目につくのは、移動スピードの速さと通常技のスキのなさ、使い勝手のいい必殺技など、まさに最強キャラの名にふさわしい性能を持っている。欠点らしい欠点はなく、しいて挙げれば飛び道具を持っていないぐらいだが、まったく気にならないだろう。

通常技では強キック系が強い。ジャンプ強キックは下方向に判定が強く、4HITになる。レバーニュートラル立ち強キックは2HITで、対空技に使ったりキャンセルして必殺技につながるほか、2発目がしゃがみガード不能になっている。また、レバー入れ強キックは体が少し浮くため、相手のしゃがみキックをかわしつつ攻撃することも可能だ。NEO-DIOの飛び道具破壊技は、前述のレバーニュートラル立ち強キックで、しゃがみ強パンチの2発目がガードはじき攻撃になっている。

必殺技

ソニックセイバー

腕に付いたブレードをかざし、高速で相手に突進する技。コマンドも簡単で威力も高く、ボタンに関係なく3ヒットになる。

ジャンプ強キック→ソニックセイバーとつなげると、最大7ヒットとなる。

グランドセイバー

ソニックセイバーと似た技だが、下から切りつけるように突進していく技。

切りつけるモーションが下方向から始まるので、立ちガード不能のように見えるが、しっかり立ちガードできる。好みで使い分けよう。

バーニングクロー

片手で相手をつかみ、炎をまとった拳を叩き付け、相手を燃やす技で、コマンド投げである。見た目は非常に強そうなのだが、ダメージはフリージングクローと変わらず、追い討ちをかけられないことを考えると使いどころは少ないだろう。

フリージングクロー

バーニングクローと違い、こちらは凍らせるために、非常に強力だ。凍った相手はバウンドするのだが、地上にいれば強キックキャンセルセイバーが、空中でも強キックキャンセルジャンプ弱パンチなどを決めることができる。

ブレイクサンダークロー

前方に伸ばした頭髪から、高圧電流を流し、相手を感電させる技。

複数回ヒットになり、高い位置に判定があるので対空技に使えそうなのだが、実際には出るまでに時間がかかるため、使いどころに困る技だ。

ローリングスマッシュ

全身を丸めながら宙に浮き、回転しながら刃状に変化した足で相手を攻撃する。

見た目の通り対空技に使え、コマンドが簡単なうえに出かかりが一瞬無敵らしいので、起き上がりに出すのも有効だ。一応連続技にも組み込める。

メテオスマッシュ

空中からローリングスマッシュのような格好で、斜め下に急降下していく。

複数回ヒットでスピードも速いのだが、地上の相手には少々当てづらい。地上でコマンドを入れ、すぐにジャンプすると超低空で出せる。

特殊技 スライドブレード

いわゆるスライディングなのだが、ほかのキャラのものと比べると性能がいい。相手の突進を先読みして出して止めるのに使う。飛び道具をくぐって反撃するのにも使えるが、先読みが必要となる。

特殊技 トライアングルジャンプ

見た目は普通の三角跳びなのだが、ジャンプスピードが速いために、見切られにくくなっている。

この技とメテオスマッシュ、空中ガードなどを使い分ければ、相手に対空技で落とされる確率もぐっと減る。

究極奥義 アルティメイトビースト

技が出るまでに少々スキがあるが、非常に優秀な技だ。

この技はガード不能なので、相手の起き上がりに重ねると完璧な投げ返しか無敵技以外では、ほぼ脱出不可能。加えて空中に逃げようとした相手に当たってもダウンするので、再度狙える。

ABC特殊技 ショートバックジャンプ ショートジャンプ ショートフロントジャンプ

キッドのエクストラアタックの性能をアップさせたような技で、レバーに対応した方向に短くジャンプする。

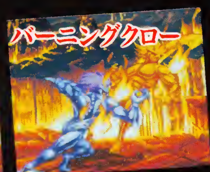
スピードが非常に速く、相手は対応しづらいので、この技を出してすぐに強キックを出し続けるとかなり凶悪だ。



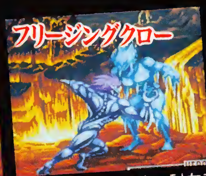
ダメージが大きく連続技に組み込むといい



この技も連続技用だ



この投げを使うなら…



凍らせたら必ず追い討ちを



この技でフィニッシュすると、イカス演出が



もう少し出るのが早ければ



起き上がりに使うと強い



地上での入力も受け付ける





速くて見切られにくい技だ



必殺技コマンド

ローリングスマッシュ ↓↑+キック	ソニックセイバー ↓↘→+パンチ
メテオスマッシュ ジャンプ中に↙↘↑+キック	グランドセイバー ↓↘→+キック
スライドブレード ↘+キック	バーニングクロー ↓↙←→+パンチ
トライアングルジャンプ ジャンプ中に壁際でレバー逆,	フリージングクロー ↓↙←→+キック
アルティメイトビースト ↓↙←→+BCD	ブレイクサンダークロー ↓→↘+パンチ

歴史に名高い格闘家？ 強敵探していざ！乱入



ハチが画面に残っていると、次の究極奥義は出せない



降岩砕：無敵かつ威力が大きい

飛閃棍：先端を当てていこう

猴天翔：少し威力が低めだ

飛天踏：連続で技を出せる

筋斗雲招来：一応飛閃棍も出る

妖瓢酒：先読みで使おう

猿猴歩：使う機会は少ない

旋棍猿舞：飛び道具破壊技としては優秀

三角天：この後に降岩砕か？



斉天大聖 孫悟空

キャラ特性

対CPU戦において条件を満たすと乱入してくる孫悟空。NEO-DIOほど圧倒的な強さを持つわけではないが、やはり通常の16人とは、ひと味もふた味も違う強さを持つ。

孫悟空は小柄で、移動などのスピードが速く、通常技はリーチこそ短いものの出るのが早く、使いやすい。

使える通常技をいくつか挙げると、まずレバー入れ強パンチがある。少し前進しながら体当たりする技で、非常に気絶させやすい。2発連続で当たれば気絶はほぼ確実。

しゃがみ強パンチも対空として使いやすく、当たったらキャンセルして猴天翔につなげることが可能。

レバーニュートラル遠立ち強キックはしゃがみガード不能。ガードはじき攻撃はしゃがみ中パンチと近距離立ち中キックの2つがあり、打撃防御攻撃は遠距離立ち中キックとしゃがみ強パンチ。投げはレバー＋強パンチで（左右共通）、投げた後のジャンプ中に三角跳びを出すこともできる。

有効な連続技として、ジャンプ強パンチ→しゃがみ弱キック×2→しゃがみ中キックキャンセル飛閃棍の6段攻撃などがある。

必殺技

猴天翔

如意棒を地面に突き立て、炎をまとった蹴りを出す。

出かかりが無敵だが、攻撃判定が出るのが遅く、当たれば相手は燃えてダウンするのだが威力は低い。おもに地上戦でのラッシュに組み込むのがいい。対空にも使えるが、空中ガードされてしまう。

飛閃棍

小さくジャンプして、伸ば如意棒を叩き付ける。リーチが長く、ガードされてもスキが小さいうえ、先端には食らい判定がなく、連続技にも組み込めてダメージも大きい。出るまでに少しスキがあるので、遠距離、もしくはキャンセルからだそう。

降岩砕

空中で岩に変化し、そのまま真下に落下して攻撃する。

着地後にスキがあるが、岩になった状態は完全無敵で、どんな対空技にも勝てるうえ、威力も非常に大きい。

跳び込みに混ぜていくほか、ジャンプ直後に出し、突進技を止めることも一応可能だ。

妖瓢酒

隠していた瓢箪（ひょうたん）から怪音波？を出し、相手を吸い込んだあと、小さく変えてしまう。

ヒーローゲージMAX時と究極奥義以外の相手の必殺技モーションを吸い込んでしまうが、判定が出るのがやや遅いので、先読みが必要。

筋斗雲招来

コマンドを入力すると、どこからともなく雲が現れる。ボタンで雲の高さを変えられるが、雲に乗っている間は左右の移動、ジャンプ以外の行動が取れない。強キックで呼んだ雲からジャンプすると画面外へ行くので、そこから降岩砕を出すぐらいか？

特殊技 飛天踏

ジャンプ中に真下に足を出す技で、ジャンヌのマーキュリースマッシュとよく似ている。一応、連続入力で何度も攻撃できるが連続技にはならない。相手の真上に落ちるように出せば通常技の対空で返されにくく、そのあとにほかの技も出せる。

特殊技 猿猴歩

いわゆるしゃがみ前進で、ジンギスカンの蒙虎忍這とほぼ同じ技だが、移動速度はこの技の方が速い。とはいえ、孫悟空には下方向にためる必殺技がなく、はたしてどんな使い道があるのか不明だ。

そのうち有効な利用法が見つかるかもしれないが…

特殊技 三角天

これもいわゆる三角跳びで、孫悟空のスピードが速いことも考えると意外に便利だ。

相手の対空技のタイミングを狂わせるだけでなく、三角跳びから降岩砕を出したり、投げのあとのジャンプから使い、そのあとに強パンチなどを出せば奇襲になる。

究極奥義 聖天舞

コマンドを入力すると自分の髪の毛を抜き、その髪の毛に息を吹き掛けて蜂（通常は4匹、MAX時は7匹）に変化させる。そして、しばらく孫悟空の周りを飛び回ったあと、相手方向に散っていく。

全部当たってもダメージが小さく、使い勝手もよくないのだが、マッスルの究極奥義を中断させる効力を持つ。

ABC特殊技 旋棍猿舞

手に持った如意棒を頭上で高速回転させる。

技の感覚としては、ジャンヌのスラッシュウィップと似ている。前方、頭上、後方と順番に攻撃判定が発生し、タイミングが合えばあらゆる高さの飛び道具を破壊することができる。

必殺技コマンド

技	コマンド
猴天翔	→↓↘＋キック
飛閃棍	↓↑＋パンチ
降岩砕	ジャンプ中に→↘↓↙←↖↑＋キック
妖瓢酒	↓↙←＋BCD
筋斗雲招来	→↘↓↙←＋キック
飛天踏	ジャンプ中に↓＋D
猿猴歩	レバー↘
三角天	ジャンプ中画面端でレバー逆
聖天舞	↓↘→←↙↓↘→＋AC



PULSTAR（仮称）

エイコム	シューティング	232M
MVS 発売日未定 価格未定	カセット 9月発売予定 価格未定	CD 9月発売予定 価格未定

オートアニメーションによる華麗な背景とグラフィック

今まで2回にわたって紹介してきた「PULSTAR（仮称）」、今回は9月の発売予定を待ちこがれる人へ、攻略基礎知識編だ!

硬派シューティングの真骨頂
徹底紹介　第3弾

画面の見方&基本操作方法

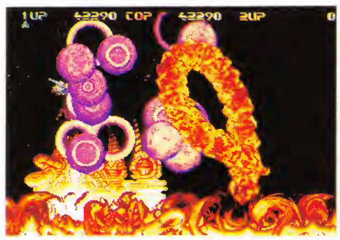
これまでの2回の紹介では、おもにボイジャーなどのパワーアップの効果や、アイテムの種類などを中心に説明してきたわけだが、今回は、より攻略レベルに近い、プレイヤーの視点に立った紹介&序盤ステージの簡単な解説をしてみたい。ネオジオシューティングファンなら見逃せない!

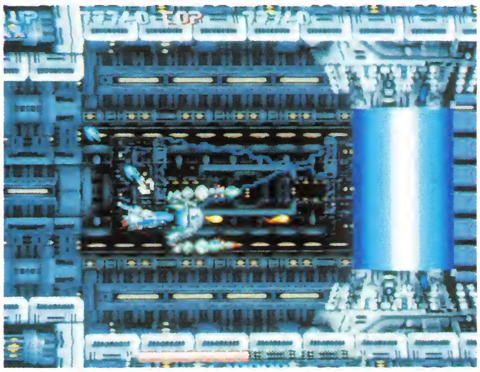
ボイジャー

ボイジャーアイテムを取ることにより自機の前方に装着される、攻撃用のオプション。

2個以上取ることで、各ボイジャーの持つチャージ（ため）ショットの効果を発揮する。また、敵のレーザーなどの貫通兵器をのぞく通常弾に対してバリアの役目もはたす。

AB同時押しにより、ボイジャーの完全分離となっている。ボイジャーを失うかわりにボムの効果を発揮し、広範囲に攻撃することができる。ただし、弾は消えず、自機が無敵になるわけでもないので、ボイジャーを失うリスクを考えると、使いどころが難しいといえる。





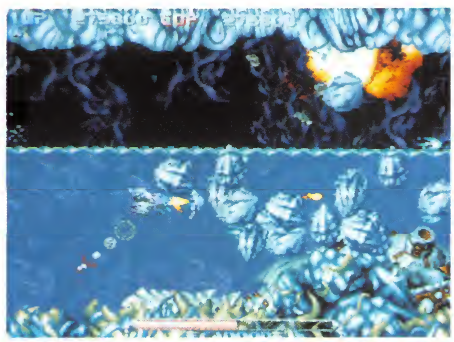
イオの弾は後方へロックして撃つことも可能

イオ

イオアイテムを取ることにより、自機の上下に装着される、通常弾へのバリア兼全方向への攻撃用オプション。Bボタンでロックを解除すると、レバーと逆方向へ攻撃する。また、その時点でBを押すと、攻撃方向を固定できるので、後方から敵が出てくるステージで重宝する。

ミサイル

ミサイルアイテムを取ることにより、アイテムごとに設定されたミサイルを、Aボタン（通常ショット兼用）で撃てるようになる。いわゆるサブウエポンなのだが、ステージや地形に合ったミサイルをうまく選択すれば心強い味方となる。

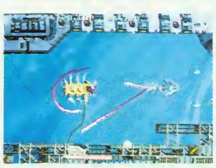


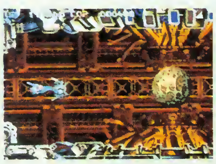
スプレッドボムは4方向に撃てる



ボイジャー356

追尾型レーザーで、自機が敵に近付くとロックオンする

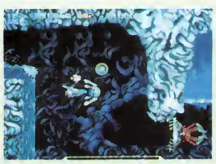




ボイジャー512

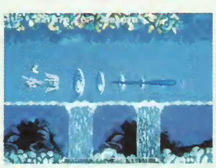
ため時間が最大になると、広範囲の敵をカバーできる

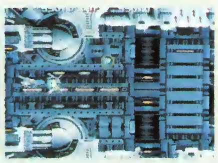




ボイジャー348

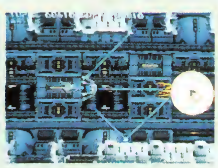
貫通力・攻撃力ともに高いので、堅い敵に有効





ボイジャー328

入り組んだステージで役に立つ、反射型レーザーを発射



ため撃ちゲージ 連射

ゲーム中の画面下方にあるゲージ、これはAボタンを押し続けると中心部から右に向かって、青いゲージがたまっていく。いわゆるショットのたまり具合（攻撃力）を表すもので、ため時間が長く、右へ行くほど攻撃力がアップし、ボタンをはなすとため撃ちが発射される。また、Aボタンを連打すると、その回数に比例して赤いゲージが中央から左に行き、通常ショットの幅と攻撃範囲が広くなっていく。


まだまだ連打がたりない

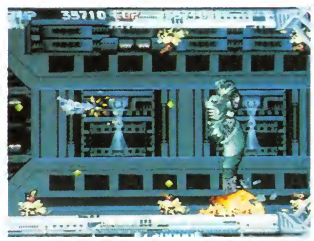

赤いゲージが振り切れば最強レベル

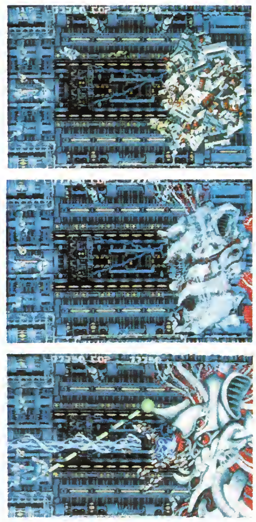
ザコ敵には連打の幅広いショットを、ボスなどの堅い敵にはためショットを、うまく使い分けていこう。

STAGE1 FRONT LINE ON THE EARTH



CGで描かれた美しい地球をバックにゲームは始まる。ザコ敵とともに出てくる人工衛星（?）は、破壊してしまえば判定がなくなる。アイテムは確実にゲットしよう。敵の基地内部らしき場所に突入する。動く地形や上下から突然現れる敵に注意しながら進んでゆこう。中ボス「ネーブル」との遭遇！　奴の腹からは直角に曲がるレーザーが発射される。多関節の敵キャラなどを倒し、さらに内部へ…スクロールが停止すると、いよいよ一面ボス「ナツミ」の登場だ！床板がはがれ、ボスに吸い寄せられる。華麗なモーフィング処理に見とれる間もなく、「ナツミ」の攻撃が始まる！

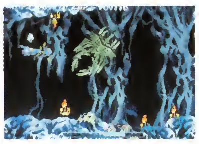

見事中ボスを撃破！

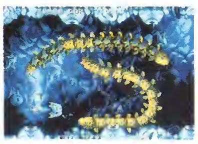

ボスに見とれるな!!

STAGE2 BIO CAVE PLANET

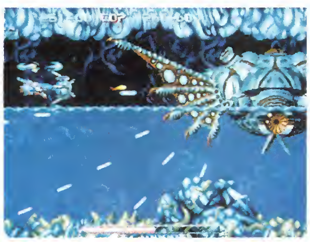


ステージ2は、生物の体内とも洞窟ともつかない、なんとも不気味なステージを進んでゆく。出てくる敵も、生物らしき敵が多い。重力を無視して上下から滝が落ちてくる、パラレルなステージだ。1面とはうって変わった古代生物風の多関節キャラが、不規則にうごめく巣から次々に自機を襲ってくる。突然の落盤とともに、ステージ2のボス「ガーラ・ナーガ」が襲いかかる。回転、突撃など、多彩な攻撃をしてくる「ガーラ・ナーガ」！　奴の弱点は頭と目玉だ！


生物感あふれる敵が続々登場する


ピンチ！　多関節キャラに囲まれた

超華麗なCGグラフィックと絶妙のゲームバランス、各ステージに待ちうけるトラップと巨大なボスキャラ。発売へのカウントダウンも迫り期待の高まる「パルスター（仮称）」、今後の徹底攻略に期待してほしい。

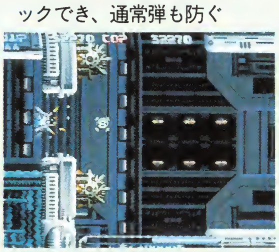

ボスは多彩な攻撃で迫ってくる

ステージに合ったアイテム　敵に合った攻撃方法と戦略！

イオ



自機の後方に向けたままロックでき、通常弾も防ぐ



光子ミサイル



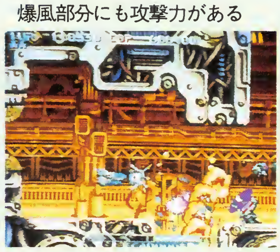
自機の前方に向けて直進する。攻撃力が非常に高い！



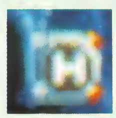
スプレッドボム



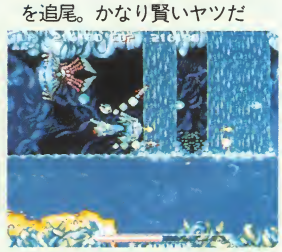
4方向に撃ち分けが可能で、爆風部分にも攻撃力がある

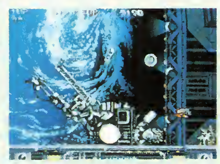


ホーミングミサイル



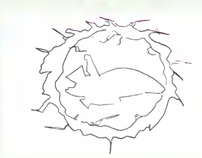
2発のミサイルが同時に敵を追尾。かなり賢いヤツだ





ボイジャー355

連射により大きさの変わるプラズマが自機をカバーする



※画面は開発中のものです。また、アイテムや敵キャラ名は変更の可能性があります。



The Warlocks Of the Fates
神竜戦記

第3弾　システム紹介

多彩なシステムをものにし、ファンタジックな世界を楽しもう!

解析／DSP－たろりん

アステック21	シューティング	容量未定

MVS	発売日未定 価格未定	カセット	発売日未定 価格未定	CD	発売日未定 価格未定



壮大な叙情詩を思わせる世界にふさわしく、システムも独特で魅力的なものばかり。今回はシステムの概要を簡単に紹介しよう。

竜石

ゲーム開始時、キャラ選択後に「竜石選択」がある。竜石には6つの属性があり、この属性により中級魔法・究極魔法のグラフィック・効果が変化する。各キャラクターに適した竜石があるはずなので、研究してみるといいだろう。

6つの属性とは、光・闇・風・火・土・水である。

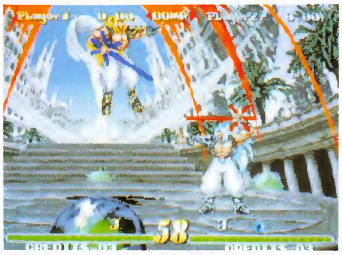


竜石選択画面、6つの中から選ぶ

飛行・リカヴァリー

このゲームの最大の特徴が「飛行」という動作である。これにより地上での攻撃・ジャンプ攻撃のほかに空中での攻防も楽しめる。

操作は簡単で、ジャンプ中にレバー↓↓と入力するだけ。



飛行移行で大空を舞え！

飛行中には利点も多く、通常技・低級魔法に変化が生じ、レバーで攻撃方向を選択することができる。

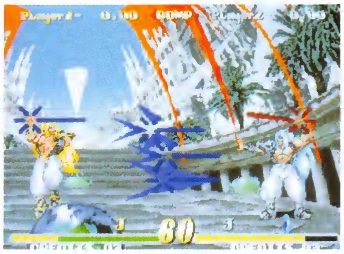
飛行中にABCD同時押しで飛行キャンセル。また、地上でABCD同時押しをすることでスクランブル（高速飛行移行）ができる。

リカヴァリーは、ダメージを受けて落下しているときに飛行移行することで、地面激突によるダメージを回避すること。操作は落下中にレバー↓↓となる。

避け動作・避け攻撃



避け動作で攻撃をすりぬけて…



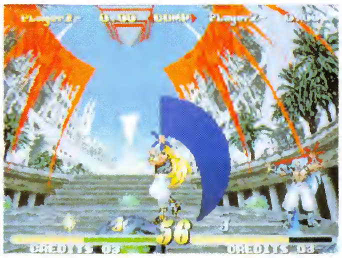
C・Dボタンの避け攻撃の低級魔法

相手が技を出してきた時、その技がヒットする寸前にガードすると、身をそらして相手の技をかわす。これが「避

け動作」である。魔法攻撃など、体力を削られてしまう技をかわしたい時に便利。

また、この「避け動作」中にボタンを押すと、「避け攻撃」ともいうべき特殊攻撃を出すことができる。A・Bボタンで通常攻撃、C・Dボタンで魔法攻撃（低級魔法）になっている。

避け攻撃中は判定がなくなっているので、カウンター技として最適。



A・Bボタンは接近戦で使おう

力場操作

力場とは体力ゲージの上にカーソルで表示されているパラメータ。力場が低い時は攻撃力が低く防御力が高い。力場が高い時には攻撃力が高くなる代わりに防御力が低くなる。



右が力場下降、左が上昇だ

力場は攻撃をすると上昇し、逆に相手の攻撃を食らう（ガードする）と下降するのだが、力場操作によって自由に変化させることもできる。ABCボタン同時押しで力場下降、BCDボタンで力場上昇となっている。

中級魔法の魔力急発散も力場操作の一つである。（中級魔法の項を参照のこと）

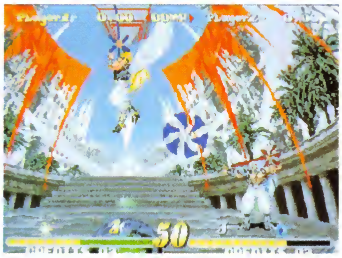
低級魔法

低級魔法は、いわば飛び道具。ボタン一つで簡単に出すことができ、レバーで発射方向を選択できるという便利なもの。ただ、その分、威力は低く設定されている。

低級魔法には弱と強があり、基本的にCボタンが弱、Dボタンが強となっている。



CかDで低級魔法発射だ！



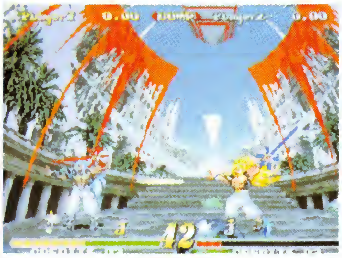
左はラピィの弱、右はJの強の魔法



発射方向をかえられるぞ

中級魔法

レバー↓↘→＋C・Dボタンで繰り出す中級魔法。3つの種類がある。竜石の属性によりそれぞれ効果・グラフィックが異なる（もちろん使用キャラによって全て違う魔法になっている！）。

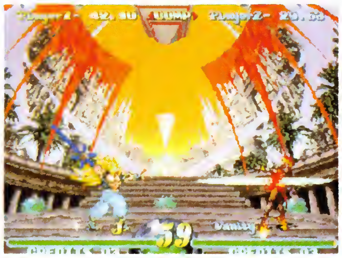


Jの発散系。この後4方向に拡散

Cボタンは「拡散系」。効果範囲が広いことが特徴。相手にヒットしやすい分、威力は低くなっている。

Dボタンは「凝縮系」で、威力が非常に高い。しかし、前方一方向にしか発射することができないので、使用するタイミングが難しい。

C＋Dボタンで防御魔法のもう一つ「立体方陣」を使用することができる。これは力場が最高の時にしか使用できないが、効果時間中は完全に無敵。究極魔法さえ通用しない。しかし、その効果時間はかなり短いので使い方の難しい魔法だといえる。



凝縮系は一方向だが威力は絶大



完全無敵の立体方陣を使いこなせ



ただいま魔力急発散中

もう一つ、中級魔法として「魔力急発散」がある。力場最低時にのみ使用できるこの技（？）は、その名の通り力場を急上昇させる魔法だ。うまく活用したい。

上級魔法

各キャラクター固有の特殊攻撃、それが上級魔法だ。

属性による変化などは全くなく、それぞれ特有のコマンドにより個性的な攻撃を繰り出すことができる。（これに関しては次号以降で紹介していくので、乞うご期待！）

防御魔法

ガード中にAB同時押し、あるいはCD同時押しで防御魔法となる。相手の低～上級魔法を防御することができ、その効果は高い。

AB同時押しは「反射」。低級魔法を直接跳ね返す。CD同時押しは「取込」。いったん相手の低級魔法を取り込んだ後、誘導能力を持つ低級魔法にして撃ち返す。

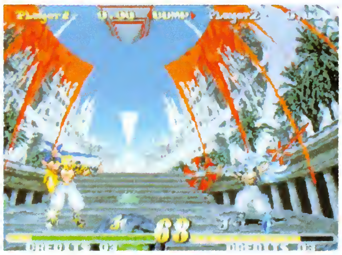
中級魔法・上級魔法も防ぐ事ができる。「取込」の場合、力場が通常ガード時の2倍低下する。また、上級魔法は少しダメージを受け、その余力でダウンしてしまう。

ボタンを押すタイミングが難しいのだが、反撃に移行できるので有効に利用したい。

中級魔法の立体方陣も、少々効果が異なるものの、防御魔法の一つといえる。



低級魔法を反射して攻守逆転



取込は誘導弾なので逃げられにくい

近接魔法

接近して→＋B or Dボタンで出すことができる、いわゆる投げ技。地上と空中のどちらでも使用可。



地上・空中を問わず投げられるぞ



FAR EAST OF EDEN

天外魔境 真伝



武器あり、素手あり 各種アイテムあり! 超天外な激烈バトル、ここに!!

ハドソン ／ 格闘アクション ／ 202M

MVS	7月発売予定 / 価格未定	カセット	7月発売予定 / ￥29,800	CD	8月発売予定 / 価格未定

前号では「天外魔境」シリーズ全体の設定や、この「天外魔境真伝」の基本操作などを紹介した。

今号はこのゲームのシステムや各キャラの特性、必殺技を紹介していこう。

天外なシステム! 個性的な武器を持ち 武器投げ 素手攻撃も!!

このゲームでは各キャラがそれぞれ個性的な武器を持っており、その武器を使った攻撃が特徴だ。

武器を持っている時にはA・Bボタンで武器攻撃、C・Dボタンでキック攻撃となる。また武器投げも可能で、この場合A・Bボタンは素手での攻撃となる。

素手状態の時には武器を持っている時に比べてリーチ・攻撃力が下がるだけでなく、相手の武器攻撃をガードするだけで体力を削られるようになってしまう。こういうと武器を持っている状態の方が素手の場合よりも有利に思えるが、キャラによっては、武器を持っている時や素手の時で、繰り出せる奥義や術が変化することもあるので、研究の余地はあるだろう。





多彩なアイテムで熱いバトルを演出!

「術」のシステムも特徴の一つだ。画面下の「術ゲージ」がMAX時にのみ使用可能な特殊技で、いずれの技も効果、威力ともに絶大だ。



術は各キャラ2～4種類持っている。一度使用すると術ゲージがゼロになってしまうが、時間とともに自然に回復していく。使用するタイミングを考えればとても有効だろう。なおゲージが満タンになるまでの時間は、キャラによって異なる。

このゲームには様々なアイテムが出現し、戦いを盛り上げてくれる。アイテムは「カラス天狗」が運んでくる他に、キャラがダウンした時に出現する（転倒したキャラが落とす?）ことがある。取ると有利になるアイテムだけでなく、損をしてしまうアイテムもあることが特徴だ。

しかしアイテムは、攻撃を当てれば消す（破壊する）ことができるので、取りたくないアイテムは消してしまってもよいだろう（対戦相手が取ってしまうように仕向けるのも熱い!）。





天外な魅力! 馴染みやすいグラフィックと抜群の操作性!!

このゲームに登場するキャラクターは、PCエンジンの人気RPG「天外魔境」シリーズ（I・2）に登場した、御馴染みのキャラクターたちだ。唯一のオリジナルキャラクターである「八雲」は、番外編である「風雲カブキ伝」に登場した「阿国」の妹で、今までのシリーズとまったく関係ないわけではないし、このシリーズのファンならばすんなりと受け入れることができるだろう。

また、馴染みやすいグラフィックと抜群の操作性は、今まで「天外魔境」シリーズをプレイしたことのない人にも楽しめるはずだ。

RPGの世界を格闘ゲームとして再現!!

今までRPGの中で闘っていたキャラクターたちが画面内をところ狭しと躍動する姿は、新たな感動を呼び起こしてくれる。しかもそのキャラクターを自分の手で自由自在に動かせる…ファンにとってはたまらないだろう。

RPGで御馴染みの各キャラの「術」も、ゲージMAX時にしか使用できないという点で、マジックポイント制を再現している。使用武器もキャラに相応したもので、まさにRPGの世界を格闘アクションゲームとして完全に再現しているといえる。

一度プレイすれば、このゲームの魅力のとりこになること間違いなし!

アイテム名と効果

こけし	得点UP10,000点
串だんご	体力回復（小）
おにぎり	体力回復（大）
まきもの	術回復
つるぎ	攻撃力UP
よろい	防御力UP
ぞうり	移動速度UP
毒つぼ	一定時間気絶
バナナ	転ぶ

※コマンドはマイキャラが右向きの場合／Aボタン＝小斬り、Bボタン＝中斬り、ABボタン＝大斬り、Cボタン＝小蹴り、Dボタン＝中蹴り、CDボタン＝大蹴り

素早さが身上の天才剣士

戦国卍丸（せんごく・まんじまる）



〈奥義〉

松虫斬り	㊍	→→＋斬り
卍斬り	㊍	↓↘→斬り
空中松虫斬り	㊍	ジャンプ中に↑↑＋斬り
卍掌底	㊪	→↘↓↙←＋斬り

〈術〉

雷光	㊍	↓↓＋A
迅雷	㊍	↓↓＋B
天雷	㊍	↓↓＋C

〈体術〉

卍丸ラッシュ	至近距離で→＋B
回転下段斬り	↓BC

武器＝㊍・素手＝㊪と表現しています


雷光


松虫斬り


天雷


卍斬り

●今作の主人公的存在。持ち前の身軽さを生かしたラッシュ攻撃が得意戦法だ。
　小柄であるがゆえ、素手状態の攻撃及びキック攻撃はとても短い。しかし、ダッシュ攻撃やジャンプが素早く、カンタンに相手に接近することができるのであまり気にはならないだろう。
　しかし、手持ち武器である聖剣はなかなかリーチが長く、使い勝手がよい。できればあまり素手にはなりたくないところだ。
　具体的には遠距離立ち中・大斬りが強力。かなりの射程距離を持っており、地上戦でお世話になることになるだろう。しゃがみ大斬りは対空技として使用できる。
　奥義には「卍斬り」や「松虫斬り」など、身軽な彼ならではの素早い攻撃が多い。
　術「天雷」は、天高く掲げた刀に雷を落とし、その刀を相手に投げ付ける。地上の相手にヒットさせると何度もヒットして大ダメージを与える強力な術だ。

怪力無双の金棒使い

極楽太郎（ごくらく・たろう）



〈奥義〉

極楽大旋風根	㊍	→↓↘＋斬り
極楽体当り	㊍・㊪	ABボタンをしばらく押して離す
極楽ホームラン	㊍	相手の近くで←↙↓↘→＋BC

〈術〉

極楽ファイアー上段	㊍・㊪	↓↓＋A
極楽ファイアー中段	㊍・㊪	↓↓＋C
極楽ファイアー下段	㊍・㊪	↓↓＋B

〈体術〉

極楽地烈掌	↓↓＋BC
極楽ヘッドスライディング	→→＋BC


極楽地烈掌


極楽ホームラン


極楽ヘッドスライディング


極楽ファイアー上段

●典型的なパワー型キャラクターだ。技の威力は絶大だが、スキも非常に大きく、一部の技などは、ガードさせても反撃を受けてしまうほどだ。
　金棒を使って攻撃をするため、攻撃のリーチは全キャラ中最長。その中でもしゃがみ中斬りと立ち大斬りは特に長く、画面の端から端にまで届いてしまう。しかしその分大振りで、スキが大きい。
　キック攻撃は比較的使いやすいものが揃っている。立ち大キックは中段後ろ蹴りになっており、リーチは比較的長い。中～近距離では多用していきたい技だ。また、しゃがみ大キックは2度蹴りを出す足払い技。接近戦で相手を惑わすことができる。
　奥義・術もいずれも豪快な技ばかりだ。その中でも象徴的なものは、奥義の「極楽ホームラン」だろう。コマンド投げなのだが、相手をつかんで上に放り投げたあと、金棒をバットのように振り回して相手を撃ち飛ばしてしまう。いかにも極楽らしい技だ。

小柄でも男勝りの怪力娘

綱手（つなで）



力王


回転蹴り


うそなき


爆進ナメクジ蹴り


●大きな斧を軽々と振り回す怪力娘。その小柄な体からはとても想像できない高い攻撃力を持つ。

非常に動きが素早いことが特徴。繰り出す技も個性的なものが多く、トリッキーな攻撃が仕掛けられる。

立ち・しゃがみの中斬りは非常に素早く、リーチもなかなかのもの。多用しても構わない、お勧めの技だ。ヒットすれば威力も高い。

ダッシュ攻撃も特殊。相手に飛び掛かるような技なのだが、この技がヒットすると、なんと必ず相手を気絶させることができるのだ。

術には、自分の攻撃力や防御力をアップさせるという、攻撃補助的なものがそろっている。戦況に応じてうまく使い分けていこう。

奥義「回転蹴り」は宙返りしながらのキックで、この技がヒットしたら続けて「蹴り上げ」が出せる。蹴り上げで上にふっ飛んでいった相手には、落下中に追い討ち攻撃が決められる。

〈奥義〉

回転蹴り	(武)・(素)	→+CD
蹴り上げ	(武)・(素)	回転蹴りヒット中に↓↘→+CD
回転独楽	(武)	↓↘→+斬り
爆進ナメクジ蹴り	(武)	↓↙←+CD
ナメクジ神隠	(武)・(素)	↓↙←+斬り

〈術〉

力王	(武)・(素)	↓↓+A
金剛	(武)・(素)	↓↓+B

〈体術〉

うそなき	↓+BC

空中戦に賭ける薙刀使い

大蛇丸（おろちまる）



氷竜


かんざし投げ


凍竜


雨竜


●クールなキャラクターである大蛇丸は、極めてスタンダードなキャラであるといえる。武器は薙刀なので、技のリーチが長いような印象を受けるが、実際にはそれほどでもないようだ。

奥義の「かんざし投げ」はスキの少ない飛び道具で、牽制にはもってこいの技。遠距離でならばどんどん連発して構わないであろう。

地上での攻撃にはあまり特筆すべき技はない。その中でしゃがみ中斬りは斜め上に突きを出す技で、遠間での対空技として信頼できる性能を持っている。

地上での技に比べ、ジャンプ攻撃は高性能な技が揃っている。特にジャンプ大斬りは判定が非常に大きく、飛び込んでいく際に有効だ。ジャンプ小斬りも下方向への判定が強く、使用頻度は高い。

キック攻撃は使いやすいものが多い。しゃがみ大キックはリーチが長く、相手の足元をすくう時に役に立つ。ダッシュ攻撃も使いやすい。

〈奥義〉

かんざし投げ	(武)・(素)	←ため→+斬り
竜槍連劇	(武)	斬りボタン連打

〈術〉

雨竜	(武)	↓↓+A
氷竜	(素)	↓↓+A
凍竜	(武)・(素)	↓↓+B

召喚魔法を得意とする踊り子

八雲（やぐも）




不動


王狼斬


妖艶天舞


白虎

●姉の「出雲の阿国」と同様に踊り子である八雲。彼女は踊りに使う扇子を武器にして闘う。

この扇子、特筆すべきは絶対になくなってしまうことがないことだ。「武器投げ」をしても武器がなくならないということはどんどん連発できるということだ。

攻撃はすべて踊りのような動きで繰り出すので、その美しさに思わず見とれてしまう。ただ、通常技にはあまりリーチの長いものはなく、苦労するかもしれない。

地上での通常技ではしゃがみ小・中斬りが比較的使いやすい。接近戦に織り込んでいくとよいだろう。

地上戦では奥義「王狼斬」が効果的。前に身を乗り出して相手を切りつける技で、リーチが長い。先端を当てるように中間距離から使用していくとよい。

術は幻獣を召喚するものになっている。「鳴神」は龍を召喚し、その口から発射されるブレスで攻撃する。

〈奥義〉

王狼斬	↓↘→＋斬り
狼牙天輪	→↓↘＋斬り
百花繚乱	→↓↘＋CD
流星脚	ジャンプ中に↓＋CD

〈術〉

白虎	↓↓＋A
鳴神	↓↓＋B
不動	↓↓＋C

〈体術〉

妖艶天舞	↓＋BC

スピードで翻弄する忍者

自来也（じらいあ）




火天


煙幕


神炎


鎌いたち

●忍者である自来也の最大の特徴は、奥義「盗み」であろう。

この技は相手にヒットしても直接的にダメージを与える事はできないが、「術ゲージ」のパワーを奪うことができるのだ。この技でいつでも術ゲージをMAXにすることができるので、術がどんどん連発できる。

メインに使う武器は小太刀なのだが、武器投げ時に使う武器はクナイになっている。そのため、武器を投げてしまっても通常技に変化は現れない（素手状態がない）。これは八雲と同様だが、クナイを一度投げてしまったら拾い直さねば再び投げることができない点が違っている。

盗賊ならではの素早さがウリだが、技のリーチは短くなっている。ジャンプ攻撃が強力なので、ここから接近戦に持ち込んでいきたい。

近距離立ち大パンチは上に突き上げるアッパー。対空技になるので、相手の真下にもぐりこむように使おう。

〈奥義〉

煙幕	↓↙←＋蹴り
盗み	↓↙←＋AB
鎌いたち	↓↘→＋斬り

〈術〉

爆炎	↓↓＋A
火天	↓↓＋B
神炎	↓↓＋C

〈体術〉

追い打ち	相手を投げた後に攻撃
水平クナイ投げ	↓＋BC

ハデさを追求する二刀流

カブキ団十郎（かぶき・だんじゅうろう）



風花



カブキ羅砕刃



花嵐



カブキ烈空破



●二刀流のナンパ剣士、カブキ。いいかげんな性格の楽天家だが、剣の腕は確かなようだ。

彼の長身から繰り出される突き攻撃は圧倒的なリーチを誇る。特に立ち中斬り・しゃがみ中斬りの2つの技が強く、相手を押さえ込んでいく闘い方が可能だろう。しゃがみ大キックも有効な技。うまく地上戦に組み込んでいこう。

ジャンプ攻撃では大斬りが強い。横方向への判定が大きいので、遠めの間合いから飛び込む際に使用するとよいだろう。

奥義「カブキ烈空破」は、地上の相手に対しては投げ技となる。まず相手を天高く蹴り上げてそれをジャンプで追いかけて行き、下に蹴りつけて地面に叩き落とす。空中の相手に対しては、最初の蹴り上げのモーションが強力な対空技として使える。

術は彼の性格を反映して、実用性よりも見た目のハデさを追求した物ばかりだ。「花嵐」はその典型だろう。

〈奥義〉

カブキ羅砕刃	(武)	→↓↘＋斬り
カブキ閃風弾	(武)・(素)	←↙↓↘→＋斬り
カブキ烈空破	(武)・(素)	→↓↘＋CD

〈術〉

風花	(武)・(素)	↓↓＋A
花嵐	(武)・(素)	↓↓＋B

〈体術〉

下段二刀斬り	↓＋BC
喧嘩乱舞	至近距離で→＋CD

シロと闘う可憐な妖術使い

絹（きぬ）



月寝



鳥寄せ



ローリングアタック



母忘



●愛犬「シロ」とともに闘う女の子。キック攻撃はすべてシロが攻撃する技になっていて、扱いは難しい。

術の能力が高い絹は、術ゲージのたまるスピードが非常に速い。絹の術は相手の能力をダウンさせる補助的な物が多いのだが、多用できるのでうまく使っていけば有利に闘えるだろう。例えば、相手がスピード型のキャラならば、スピードダウンの「泥虫」を、相手の術が脅威的ならば「母忘」を、という具合だ。

前述のようにキック攻撃はすべてシロによる攻撃。相討ちになっても、自分がダメージを受けることはないという利点がある。ただ、一度出してしまったら、自分のところに戻ってくるまで、次のシロ攻撃は出せない（この時キックボタンを押すと、絹が泣き出してしまう）。遠立ち大キックの砂かけ攻撃など、スキの小さい技を有効利用したい。彼女も素手の状態はない。

奥義「鳥寄せ」は、ため時間で威力が増加する飛び道具だ。

〈奥義〉

噛みつき	←ため→＋CD
幽鬼	→→＋A
鳥寄せ	↓ため↑＋A

〈術〉

母忘	↓↓＋A
月寝	↓↓＋B
泥虫	↓↓＋C
式神	↓↓＋D
ローリングアタック	↓↓＋CD

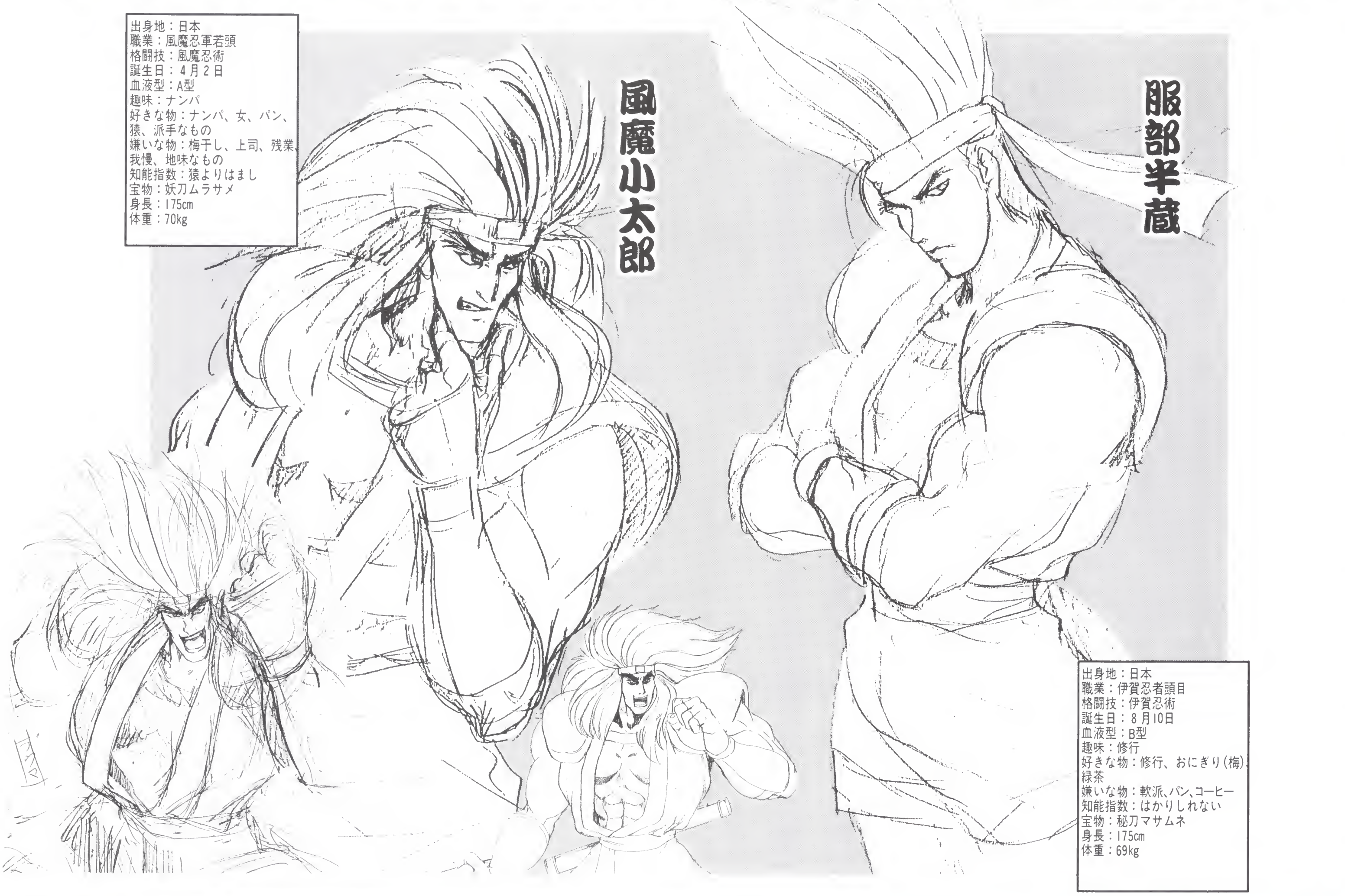
〈体術〉

雲隠れ	→→＋BC
シロ落とし	ジャンプ中に↓＋CD

ワールドヒーローズパーフェクト

設定原画集 & 開発者直撃インタビュー

☆超人気シリーズの秘蔵原画集☆ADK開発陣に聞くパーフェクトの謎☆



風魔小太郎

出身地：日本
職業：風魔忍軍若頭
格闘技：風魔忍術
誕生日：4月2日
血液型：A型
趣味：ナンパ
好きな物：ナンパ、女、パン、猿、派手なもの
嫌いな物：梅干し、上司、残業、我慢、地味なもの
知能指数：猿よりはまし
宝物：妖刀ムラサメ
身長：175cm
体重：70kg

服部半蔵

出身地：日本
職業：伊賀忍者頭目
格闘技：伊賀忍術
誕生日：8月10日
血液型：B型
趣味：修行
好きな物：修行、おにぎり(梅)、緑茶
嫌いな物：軟派、パン、コーヒー
知能指数：はかりしれない
宝物：秘刀マサムネ
身長：175cm
体重：69kg

開発陣に聞くQ&A

Q：WHPから4つのボタンすべて&同時押しによる弱・中・強へと変化しましたが、ボタンの操作方法を変えた狙い、それに伴う苦労した点などがあればお教えください。

A：技の数を多くして闘いに幅を持たせることで、今までとまったく変わったWHを新たに創りたかったからです。

また、出るのが速い強攻撃ができるようになり、対戦の奥行きが広がりました。

苦労した点は…必殺技も三段階になったりでバランス調整にはてこずりました。

Q：新システム「エクストラアタック」を設定した時に苦労した点などがあればお教えください。

A：16人（＋α）もいるとネタがなくなるんじゃないかと思われるかもしれませんが、シリーズを通してキャラクターの個性が際立つようになっていったので、けっこうスンナリとまとまりました。ただ、コマンドが簡単なので当てやすさや威力を調整したりと、できあがってからのバランスに苦労しました。

Q：「投げ返し」、「通常技によるけずり」、「デスマッチモード」などの以前のシステムは復活する予定がなかったの



でしょうか？

A：投げ返しは上級者と初心者の差がでてしまうことが理由で今回も採用されていません。通常技けずりは最後のひとけずりを起き上がりに重ねるだけで確定になってしまうので、最後の一瞬まで緊張して楽しめるようにしました。デスマッチは復活させたかったのですが、容量その他の関係でできませんでした。実はミニマムモードは「ミニマムデスマッチ」のアイデアの名残です。

Q：新システム「打撃防御攻撃」、「ガードはじき攻撃」が採用されていますが、キャラごとの技の強さ、使いやすさなどに差がありすぎるように思えるのですが？

A：キャラクターの基本性能をまず考慮し、トータルバランスをつねに考えて決めやすさを設定してあります。ようするに決めにくいキャラクターはなくても強いのです。

Q：WHPは、対人対戦をメインにして作られているように思えるのですが、キャラが多いことによるバランス調整などで苦労した点などがあればお教えください。

A：もちろん人数の多さから調整は大変でした。しかし、システムを練り込めばおのずとバランスはとれますし、最後のこまかい調整は、それが目的なのでこれでもかという位に調整しました。もちろん強い弱いはありますが。

Q：いままでは、シリーズごとに新キャラが追加されていましたが、WHPでは予定になかったのでしょうか？

A：今まで使いこんだキャラが新作でいなくなっていたら悲しいですよね。16人全員にファンはいてくれますし。

今回はとにかくこの16人で、どこまでできるかに挑戦しました。キャラが増えている目新しさ以上に16人の徹底進化を目指し、今までにやり残したこと、やってみたかったアイデアをすべてつぎ込み、〝パーフェクト〟なWHを創りました。

Q：WHPでは、つかみ技のダメージが少なめで、その分ヒーローゲージが増えやすくなっているようですが、そのあたりは意図的に設定されたものなのでしょうか？

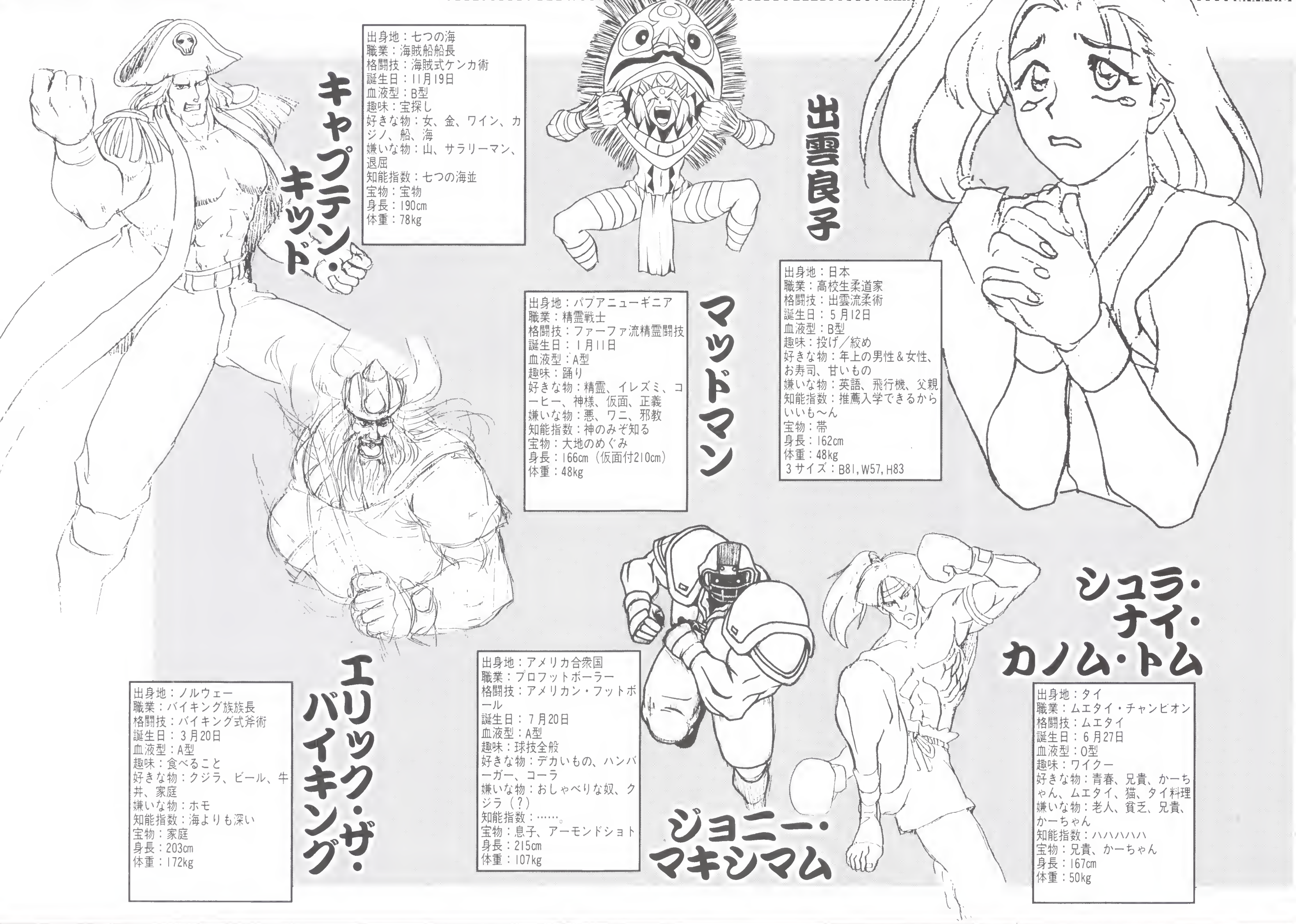
A：投げを多用しすぎてもダメ、逆につかみでゲージがたまればMAX必殺技を使うなど、自然といろいろな技を使って、とにかく楽しんで遊んでもらいたかったのです。

Q：また、しゃがみガードをつぶせる技が増えていますが、シリーズ恒例の「待ちプレイ対策」なのでしょうか？

A：ガードはじきも含めて待ち対策といえば待ち対策ですね。待ちも立派な戦法ですが、待ってばかりいないで動き回り攻めまくって、遊んで勝ってほしいというねらいはあります。

Q：WHPにおいて、究極奥義のだせる条件が比較的やさしいようですが、そのあたりは何か狙いのようなものが？

A：やはりプレイヤーの方々に楽しみながら遊んでほしいからです。コマンドが難しい



キャプテン・キッド

出身地：七つの海
職業：海賊船船長
格闘技：海賊式ケンカ術
誕生日：11月19日
血液型：B型
趣味：宝探し
好きな物：女、金、ワイン、カジノ、船、海
嫌いな物：山、サラリーマン、退屈
知能指数：七つの海並
宝物：宝物
身長：190cm
体重：78kg

マッドマン

出身地：パプアニューギニア
職業：精霊戦士
格闘技：ファーファ流精霊闘技
誕生日：1月11日
血液型：A型
趣味：踊り
好きな物：精霊、イレズミ、コーヒー、神様、仮面、正義
嫌いな物：悪、ワニ、邪教
知能指数：神のみぞ知る
宝物：大地のめぐみ
身長：166cm（仮面付210cm）
体重：48kg

出雲良子

出身地：日本
職業：高校生柔道家
格闘技：出雲流柔術
誕生日：5月12日
血液型：B型
趣味：投げ／絞め
好きな物：年上の男性＆女性、お寿司、甘いもの
嫌いな物：英語、飛行機、父親
知能指数：推薦入学できるからいいも～ん
宝物：帯
身長：162cm
体重：48kg
3サイズ：B81, W57, H83

エリック・ザ・バイキング

出身地：ノルウェー
職業：バイキング族族長
格闘技：バイキング式斧術
誕生日：3月20日
血液型：A型
趣味：食べること
好きな物：クジラ、ビール、牛丼、家庭
嫌いな物：ホモ
知能指数：海よりも深い
宝物：家庭
身長：203cm
体重：172kg

ジョニー・マキシマム

出身地：アメリカ合衆国
職業：プロフットボーラー
格闘技：アメリカン・フットボール
誕生日：7月20日
血液型：A型
趣味：球技全般
好きな物：デカいもの、ハンバーガー、コーラ
嫌いな物：おしゃべりな奴、クジラ（？）
知能指数：……。
宝物：息子、アーモンドショト
身長：215cm
体重：107kg

シュラ・ナイ・カノム・トム

出身地：タイ
職業：ムエタイ・チャンピオン
格闘技：ムエタイ
誕生日：6月27日
血液型：O型
趣味：ワイクー
好きな物：青春、兄貴、かーちゃん、ムエタイ、猫、タイ料理
嫌いな物：老人、貧乏、兄貴、かーちゃん
知能指数：ハハハハハ
宝物：兄貴、かーちゃん
身長：167cm
体重：50kg

からこのキャラは使わない、というようなこともなくなるようにしました。

Q：エンディングを見てみると、半蔵と良子がラブラブだったり、風魔がサラリーマンをやっていたりしていますが、本人の意思で違う時代に残ることは許されているのでしょうか？

A：ブラウン博士は特に時間移動についてこまかいことは定めていません。理由はさて、次のどれでしょう？
①発明したてで法律の整備がなっていない。
②すべてのタイムパラドックスの行き着く先を知っているので黙って見守っている。
③単にいーかげんな性格で気にしていない。
④本当はいけないけど、あの連中相手に注意できると思いますか？

Q：人気沸騰中の「秘密の花園」ですが、あの中でどのような行為がおこなわれているのでしょうか？ また、ヒーローゲージMAX時のヘブンズブロスに登場する、兄貴ライクな精霊は何者？

A：花園の中では、愛をつくした改教の説得が行われていると思います。
兄貴イな精霊は神の使いです。いつも一生懸命闘うマッドマンを大地神ファーファは常に見守っておられるのです。

Q：風魔とジャンヌのみ究極奥義が2つあるようですが、なぜこの2キャラのみ2つあるのでしょうか？

A：暗黒超武会でいち早く強力な技を身につけた彼らは、さらに技の追及に精進しました。風魔は炎の闘気を操る術を研究し、ジャンヌは聖剣バスタードバスターに秘められた力を研究したわけです。やっぱり新技があったほうがいいですよね。

Q：マッドマンvs風魔で、マッドマンが勝つと「君の前世は猿だったザマス」というセリフが出るのですが、風魔の前世は本当に猿だったのでしょうか（笑）？

A：猿です。マッドマンが言うのだから間違いありません！

Q：ブロッケンの爆発後にあらわれるボディは、「WH2」でブラウン博士からもらった例のアレなんでしょうか？

A：ブロッケンのコ○ランダーもとい、ボディについて、外見は2のアレです。中身はさて、次のどれでしょう？
①メモリー、メインコンピューター（脳？）などがつまっており、アレさえ無事ならブロッケンは復活できる。
②原子炉。爆発するとあまりにやばいので分離する。
③彼が人間だったころの宝物。
④ミニマムブロッケン。
⑤ブラウン博士にいいように改造されたので、本人も知らない。

Q：一部のキャラ（ブロッケン、呂布など）の挑発には攻撃判定があるようですが、それらは単なる遊び、屈辱技ということなのでしょうか？

A：今回、当たり判定は〝見た目通り〟になるように心がけました。それならあのアクションに判定がないのはおか



NEO-DIO

出身地：不明
職業：不明
格闘技：不明
誕生日：不明
血液型：不明
趣味：美女をはべらせ酒を飲む
好きな物：最強なもの
嫌いな物：弱いもの
知能指数：最強
宝物：最強である自分自身
身長：181cm～無限？
体重：110kg～無限？

ゼウス

出身地：ダムドの研究所
職業：究極生物
格闘技：不明
誕生日：不明
血液型：液体金属
趣味：破壊と殺戮
好きな物：破滅、絶滅、断末魔
嫌いな物：平和
知能指数：究極
宝物：おでこのアレ
身長：不定
体重：不定

ジャック・ザ・リッパー

出身地：イギリス
職業：切り裂き魔
格闘技：スラッシュアーツ
誕生日：12月24日
血液型：O型
趣味：人間で遊ぶこと
好きな物：血、闇、月光、オイル
嫌いな物：太陽、オイル
知能指数：うひょひょひょひょ～っ
宝物：地下室
身長：218cm
体重：68kg

孫悟空

出身地：中国・花果山
職業：えらーい坊主のお供、兼一番弟子
格闘技：如意棒術
誕生日：11月22日
血液型：不明
趣味：暴れまわること
好きな物：ケンカ、猿
嫌いな物：坊主とそのお経
知能指数：猿並？
宝物：如意棒
身長：1cm～可変
体重：1g（分身）～5t（岩）

呂布奉先

出身地：中国
職業：豪傑
格闘技：槍術
誕生日：不明
血液型：B型
趣味：飲茶
好きな物：酒、豪快なもの、天下
嫌いな物：忠誠、敗北
知能指数：気にしない
宝物：手に入れた物すべて
身長：209cm
体重：110kg

しいんじゃないか、と言い出す者がいましてつけました。
楽しんで入れたのも事実ですが、屈辱技、遊べる技というのは、最初から狙うより、プレイヤーに判断してもらうことかもしれませんね。
プレイヤーの数だけゲームの楽しみかたがあるので、屈辱技と思ったらどんどん屈辱的な使いかたをしてください。メーカーとしてはこれは屈辱技ですよ、とは言いません。

Q：風魔は自身のエンディングで「デートに遅れる」などといっていた割にジャンヌのエンディングではジャンヌをナンパしていたような…？
単に節操がないだけなのでしょうか？

A：一応言っておきますが、ナンパ男というのはすべての女性に優しいのです。美しい女性は口説くのが常識です。
もちろんそれをつかまえて〝節操がない〟というのは、ただしい日本語の使い方です。

Q：初代WHで取り沙汰されていた、ジンギスカンとジャンヌの関係は、結局のところ、どうなったのでしょう？

A：「だから、わしは若い娘さんは苦手なんじゃよ(ジンギスカン談)」

Q：マキシマムのエクストラアタックに「キャッチング」がありますが、彼のポジションはワイドレシーバーなのでしょうか？（WH2の頃はアーモンドショットがあるために、クォーターバックだと思っていたのですが…）

A：学生時代は一通りやったみたいですね。昔は気が小さかったらしいので色んなポジションを転々としたのでしょう。メインはQBですが今でもファンサービスでほかのポジションにはいったりしているかもしれませんね。体がでかいからディフェンスも得意です。タックル技が強いのもそのせいです。

Q：精霊は本当に食べられるのでしょうか？ また、どんな味がするのでしょうか？

A：食べる勇気があれば食べられます。味のほうはまったりとしていて、それでいてしつこくなく…

Q：一部のキャラが必殺技のスキに通常技を出せるようになっていますが、どういった理由で使えるように設定されたのでしょうか？

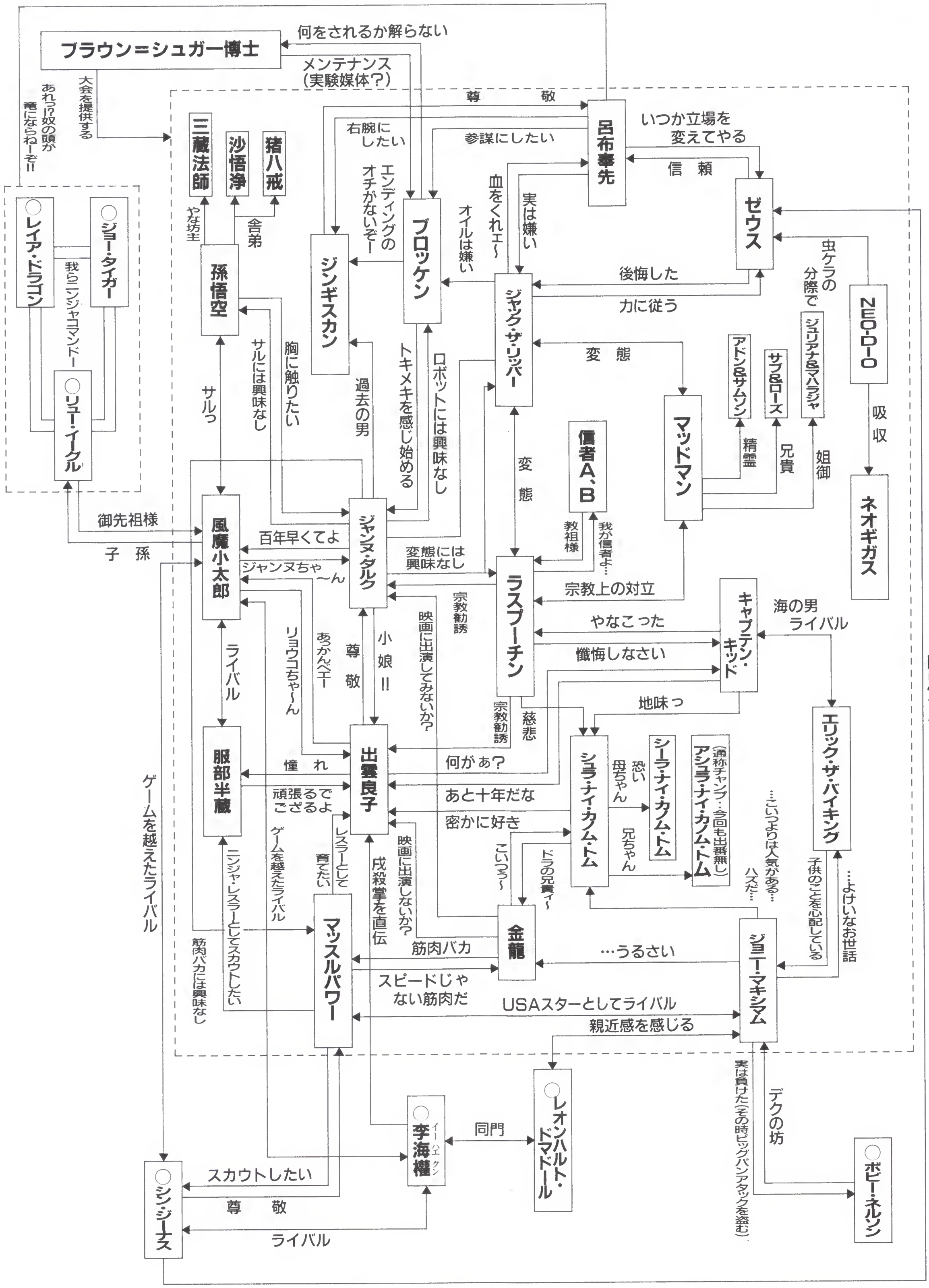
A：今回、すべてのキャラが強くなっています。バランスをとっていく過程で出せるようになりました。出せなかったら、技のスキに反撃されていたでしょうし、その技は使わなくなってしまうでしょう。色々な技で遊んでください。

Q：初代WHにおいて存在した、「通常技キャンセルジャンプ」が復活したようですが、なにか狙いが？

A：特に強調しませんでしたが、全体のスピードアップ、アクションのタルさ解消で、操作感の向上の効果があったはずです。とにかく感覚的に気持ちよくプレイできれば面白い、と考えました。

※注意！ このインタビューの「A」の中の4択・5択問題に答えはありません。

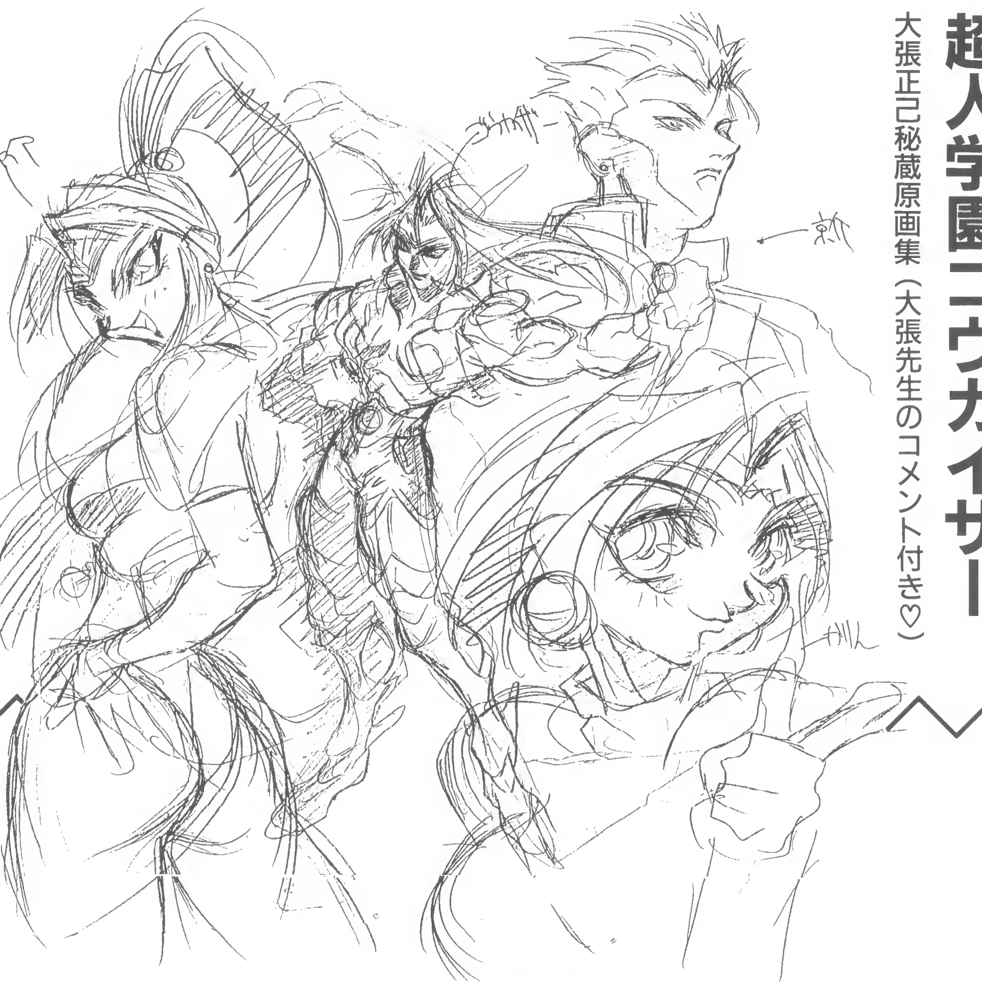
★ワールドヒーローズパーフェクト人物相関図★



※○印は、ワールドヒーローズシリーズに登場しない人物

超人学園ゴウカイザー
大張正己秘蔵原画集（大張先生のコメント付き♡）

大張正己先生の描く、個性的で魅力的なキャラがはやくも話題を集めているゴウカイザーだが、今回はその源ともいうべき原画を特別に紹介できることになった。しかも先生のコメントまで付いている。わが編集部が用意したささやかな画廊にようこそ！



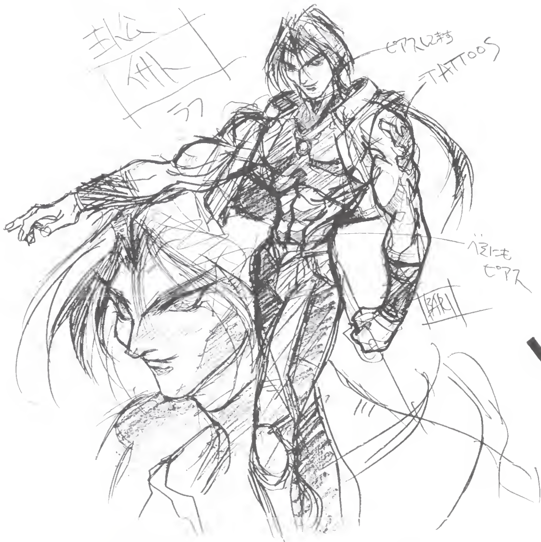
▼ゴウカイザーのシステム中最大のウリである必殺技トレースの説明用に描いたものです。



デモ画面より

▼ゲーム中のOP原画です。





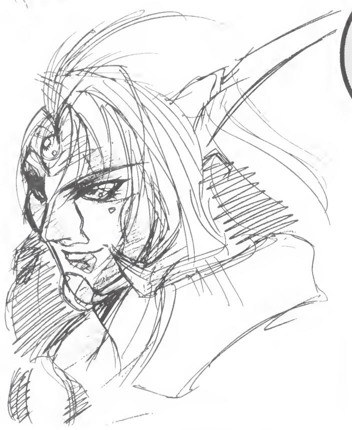
▲主人公の初期設定です。次回作があれば復活させたいデザインですね。

ゴウカイザー & シャイア

“コスパ”用のポスターの描きおろしです。まだ、キャラを描きなれてませんね(笑)。

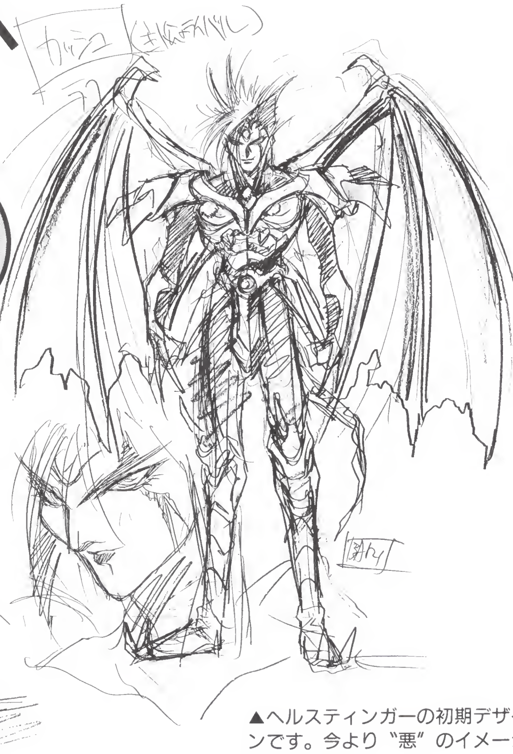


ゴウカイザー



▶ゴウカイザーの髪が金髪なのは、やはり海外でのウリを考えてのものですね。ちなみに海外でのタイトルは「VOLTAGE FIGHTER GOUCAIZER」です。

ヘルスティンガー



▲ヘルスティンガーの初期デザインです。今より“悪”のイメージが強いですね。

シャイア



▲シャイアの初期デザインです。ブラックのエナメル系のコスチュームですね。色だけは2Pカラーに反映させました。



◀シャイアの“キャンギャル”バージョンです。最初、ゴウカイザーのステージはサーキットでそこに立たせる予定でした。



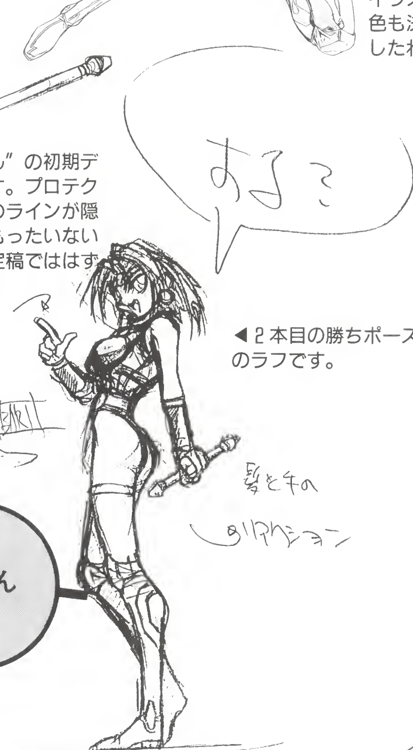
▶9月のヴェルファーレで行うイベント用の原画です。みなさん来てくださいね（笑）。



◀かなり初期に描いたイラストです。まだ、色も決定してませんでしたね。



◀"かりん"の初期デザインです。プロテクターで肩のラインが隠れるのはもったいないので、決定稿でははずしました。



◀2本目の勝ちポーズのラフです。

かりん

キャプテン・アトランティス





◀キャプテン・アトランティスの素顔、ランディ・リッグスです。変身デモでチェックしてくださいね。

紫紅京介

▲京介は自分のなかで特に思い入れのあるキャラクターです。作品中の影の主人公といってもいいでしょうね。

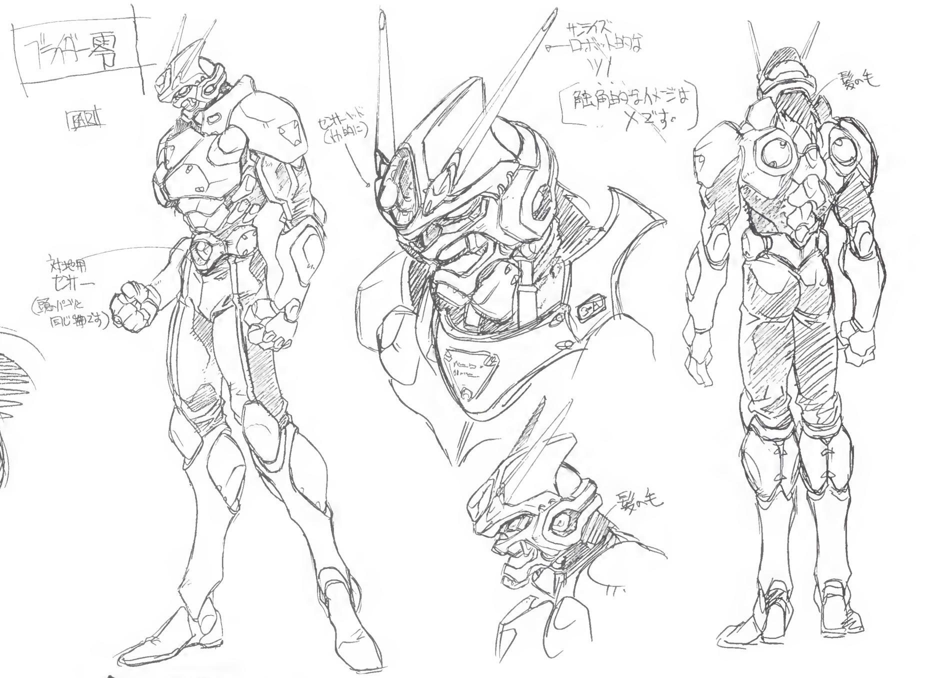


◀京介の没になった勝ちデモの原画です。

ブライダー

ブライダーの素顔“立花一輝”です。本当はこの絵が勝ちデモになる予定でした。





不動丸



◀不動丸の2本目の勝ちポーズです。声もカッコいいので、チェックしてね！



▶不動鸞峰（らんぽう）。今までにない忍者のイメージを作りたかったんです。オシャレで艶っぽくカッコ良くね。

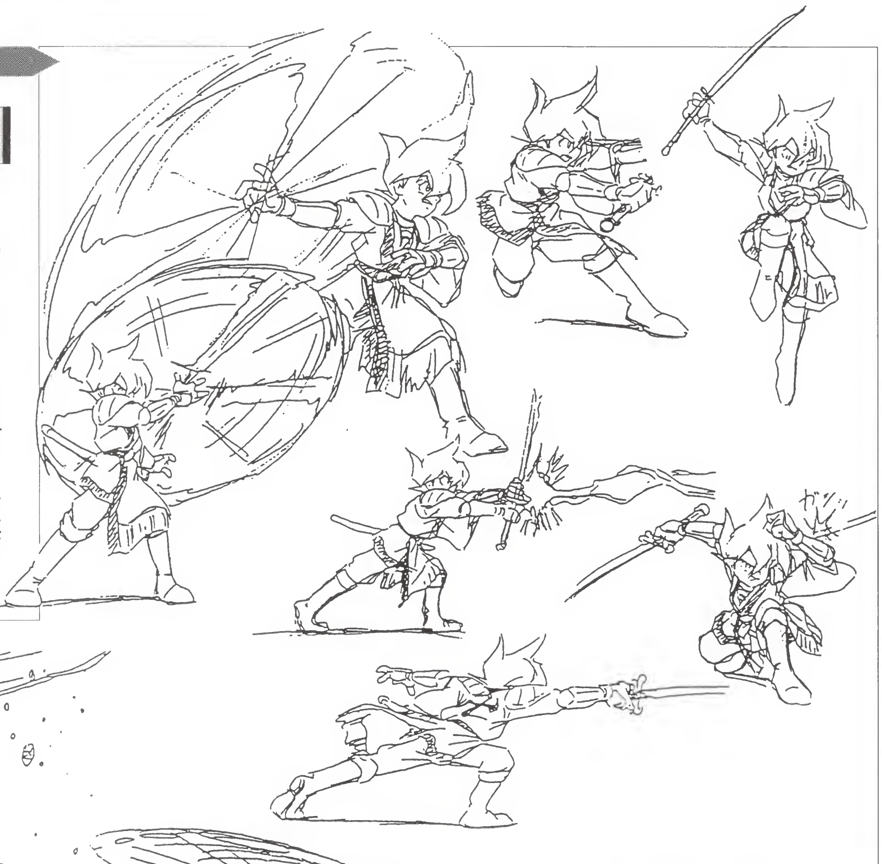


◀ブライダーの勝ちデモです。彼のステージもNEOGEOCD版では歌入りになります。燃えるぜ！

ブライダー

天外魔境真伝設定原画集

天外魔境真伝全キャラを設定原画で見る!!



戦国卍丸

〈せんごく・まんじまる〉

●火多国・白川村に生れ育った火の一族の末裔。イタズラ好きのガキ大将だが、素顔は母親想いの心優しい少年。剣の使い手としては抜群の才能を持っている。素早い動きと優れたジャンプ力を持つ。



極楽太郎

〈ごくらく・たろう〉

●怪力、大食漢の楽天家で、寿命が千年延びるといわれる「人魚の涙」を飲んだことにより992年を牢獄のなかで過ごす。年齢は1、024歳。人魚のお千代と結婚した。能登国出身。

天外魔境真伝 開発インタビュー

Q：今回ネオジオには初参入となりますが、具体的にネオジオに期待する部分、またその魅力とは何ですか？

A：容量を気にせずに、本気で作り込むことができるところです。

Q：参入第1弾として、「天外魔境」という人気シリーズを持ってきたわけですが、その理由は？

A：ネオジオといえば対戦格闘ゲーム。ですから私たちも対戦格闘ゲームを目指しました。そして天外魔境シリーズの世界には、各時代の中でJIPANGを舞台に大活躍する様々な勇者がいます。それが対戦格闘ゲームを作るのに最高の設定だったからです。

Q：RPGを格闘ゲームにしたわけですが、苦労した点はどんなところですか？

A：天外魔境シリーズの世界をそこなわず、かつ格闘ゲームとして面白いものにしなければならなかった点です。

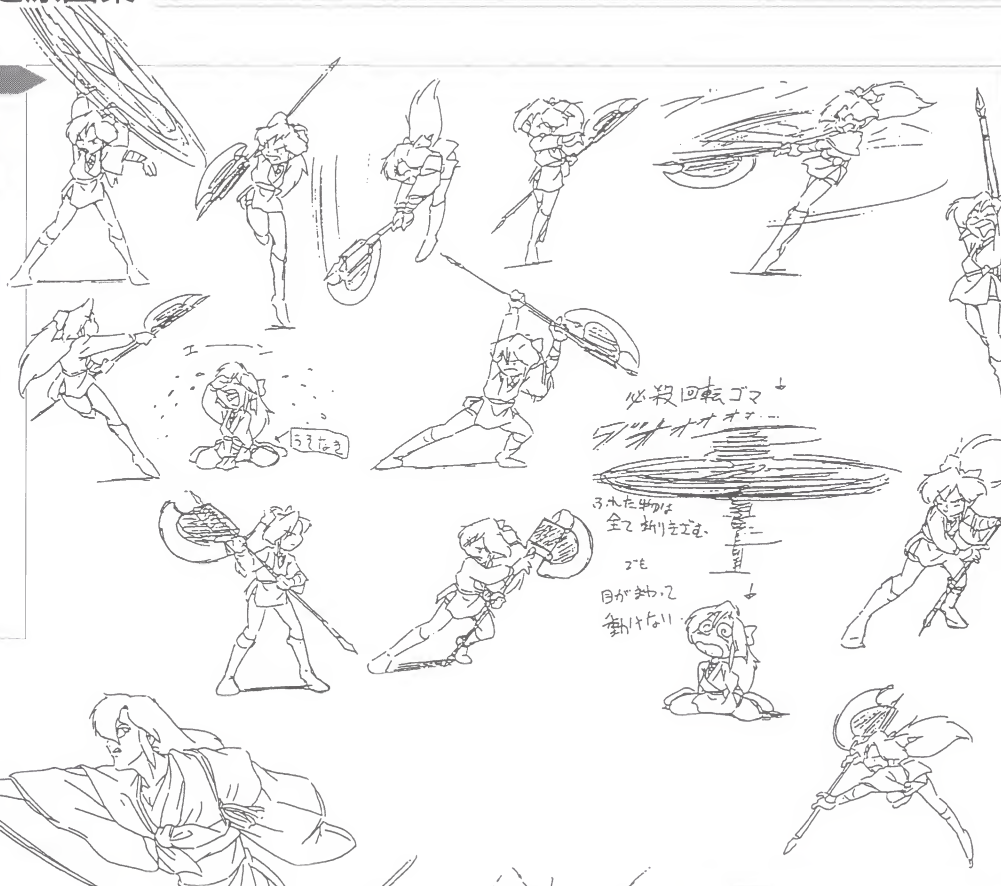
Q：このゲームの魅力について教えてください。

A：爽快な操作性と簡単操作でおこなえる「深い闘い」にあるといえるでしょう。
　それは複雑になり過ぎた格闘ゲームのジャンルに、新しい流れを起こそうというコンセプトに基づいています。

綱手

〈つなで〉

●火の一族のひとつ「なめくじ族」の勇者。女の子だが男勝りの性格で、とても力持ち。おっちょこちょいだが、気立ては優しい。戸隠国出身。





大蛇丸

〈おろちまる〉

●火の一族のひとつ「ヘビ族」の勇者。ショウグンの隠密で、常に冷静な判断力を失わない。綱手が苦手でいつも逃げ回っている。白山国出身。

Q：とりあえず勝ちたいという格闘ゲームの初心者がいるとしたら、どのキャラを薦めますか？ またその理由は？

A：一発のダメージが大きく当たるとでかい極楽太郎や、跳び蹴りと術を使えば、ある程度適当でも勝てる自来也などがいいと思います。

Q：このシリーズの新キャラクター、八雲とはどんなキャラですか？

A：八雲は天外魔境外伝「風雲カブキ伝」に登場した阿国（おくに）の妹です。

阿国はチャイナ生れの火の一族で、JIPANGに渡ってきたあと、表向きには京の都にある南座で女歌舞伎の看板女優として活躍しながら、実は大蛇丸のもとで修行を積み、隠密まがいのことをしていました。

一方、八雲の方も姉と一緒にJIPANGに渡り、阿国の影武者として活躍していたようです。顔立ちはもちろん、術も奥義もその美しい舞も、うりふたつというウワサです。

Q：戦国卍丸は装飾のほどこされた宝剣を持っていますが、あの剣の由来は？

A：卍丸の持っている宝剣は、天外2で使われた8本目の聖剣「大霊院卍丸」です。

大霊院は作られた場所を示し、卍丸は作った人物の名前です。彼はこの大霊院卍丸で、悪神・ヨミを打ち倒しました。

Q：伊達男、カブキ団十郎に恋人はいないのですか？



八雲

〈やぐも〉

●京都でカブキ団十郎と人気を二分する南座の看板役者、RPGに出ていた阿国（おくに）の妹。姉同様召喚魔法を得意とする。出雲国出身。

自来也

〈ジライア〉

●火の一族のひとつ「ガマ一族」の末裔で、火の術を得意とする忍者である。全身を武器とし、素早いアクロバット的な動きで相手を翻弄する。筑波国出身。

A：彼の恋人は、JIPANG中のすべての女性です。

Q：極楽太郎が慕うお千代は人魚ということなのですが、彼女について教えてください。

A：お千代は越前の人魚村に住んでいる人魚です。千年前の「根の一族」との闘いの時、極楽と恋仲になりました。

暗黒ランを封印する闘いにいく時、お千代が病気になったことを知った極楽は、封印の闘いに参加せずに、お千代のもとに走ったといわれています。つまりこのことにより封印が完全に果たせず、天外魔境IIの物語となるわけです。

結局お千代は病死してしまい、極楽はお千代を殺した罪を負わされ、人魚の女王・ヤダキに牢獄に入れられて、千年を過ごすことになります（どうも人魚が人間と恋に落ちるのはタブーらしく、ヤダキはお千代の死を、極楽がたぶらかした結果と誤解したのです）。

いずれにしても天外魔境IIのラストで火の一族の神・マリの力によってお千代は生き返り、今は極楽と楽しい家庭を築いています。

Q：自来也は「火の一族」のひとつ「ガマ一族」という設定ですが、「火の一族」には他にどんな傍流がありますか？

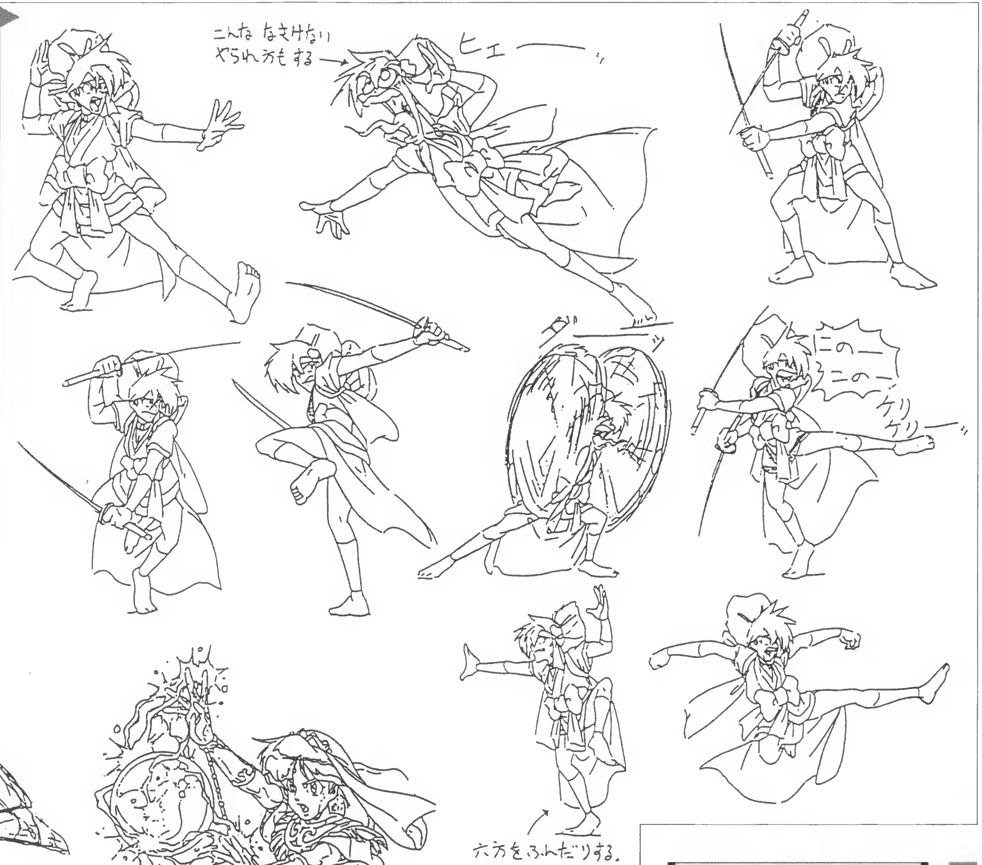
A：火の一族は、神・マリに『すべてのものを愛すること』を第一に創られた一族で、すべての生き物と交わったとされています。

したがってガマ族、ナメクジ族、ヘビ族の他にも、天狗

カブキ団十郎

〈かぶき・だんじゅうろう〉

●自称・ジパング一の伊達男。京都で有名な歌舞伎役者。派手好きで、楽しく生きていられればそれでよいという楽天家。女性には優しく、どんな願いも聞いてしまう。ヘビ仙人のもとで修行し、大蛇丸は兄弟子にあたる。





絹

〈きぬ〉

●火の一族の末裔で、予知能力を持った薄幸の美少女。心優しく、鳥や動物と話すことができる。かたわらには巨犬・シロが常に寄り添っている。一説によると、鬼の能力がある らしい。大江山の出身。

と交わった一族や、鬼と交わった一族などがいます。
　ちなみに人間は火の一族と根の一族が交わって生まれたといわれています。

Q：綱手が属するナメクジ族について教えてください。

A：ナメクジ族は前述の通り、火の一族とナメクジの交わった火の一族の末裔で、力はとても強いのですが、術はからっきしダメな一族です。

Q：大蛇丸は綱手が苦手ということですが、なぜですか？

A：大蛇丸のヘビ、綱手のナメクジ、自来也のガマは、それぞれ強いものと、弱いものがあり、つまりこれは三すくみなのです。大蛇丸はヘビなので、ガマに強くナメクジに弱いということです。

Q：絹は「鬼」という設定のようですが、実際のゲーム画面では鬼にならないようですが…。

A：絹は、父親が大江山に棲む鬼・酒天童子、母親が火の一族の末裔で、京の都の名家の娘・綾。つまり彼女は鬼の血を引く火の一族です（ちなみに彼女の連れている犬、シロは絹と一緒に綾の乳で育ちました）。
　天外魔境IIでは、自分が鬼になることを嫌い、自らその力を封印していましたが、ある事件を境に彼女は鬼となり、もっとも悲惨な方法で、敵を殺します。
　彼女の本当の名前は「鬼怒（きぬ）」なのです。

開発
インタビュー

新世界楽曲雑技団



謎に包まれていたその全貌が今、明らかに…!!

SNKが誇るサウンドチーム「新世界楽曲雑技団」。彼らはシリーズごと、タイトルごとに、様々な試みでゲーム音楽の幅を広げているが、これまで、その一切が謎に包まれていた。

今回はその存在に少しでも迫ってみようと、同雑技団のKONNY、PAPAYA、SHIMIZMの3氏にインタビューした。

作家もバンドも声優さんも全部ひっくるめて新世界

――まず新世界楽曲雑技団という集団についてお聞きしたいのですが。

PAPAYA（以下P）：これはチーム名だと思っていただければいいです。端的にいえば、サウンドクリエイターの集団なんです。基本的には作家の集団で、イメージとしては漫画家がときわ荘にいっぱい集まってる…みたいな感じですね（笑）。

KONNY（以下K）：ライブツアーでは〝スペシャルバンド〟が出てましたが、一つの〝新世界〟ってキーワードで考えていただきたいのは、われわれ自身が真ん中にいるバンド。スペシャルバンドもその広がりですし、あとこういう意識はみんな持っていないかもしれませんが、声優さんも基本的には僕たちと一緒、全部ひっくるめて新世界なんだと。創作活動を音楽に限定していないんですよね。

追求するのは表現のリアリティ

――それでは特定のゲームのサウンド開発についてお聞きしますが、それぞれのコンセプトはどのように決定されるのでしょうか？　まず餓狼伝説シリーズを担当されたSHIMIZM（以下S）さんからお願いします。

S：はい。基本的には格闘ものなので、ゲームの根本にシステムがあるわけですから、サウンドもそれに合わせていくということです。そのゲーム自体がどういうものを表現したいのか…、そこにコンセプトを求めます。効果音も、たとえばパンチならパンチをどれだけリアルに表現できるか。また、それをどこに当てたらいちばん効果的か、ということに重点を置きます。

――開発時に苦労されたようなことはありますか？

S：苦労といえば…、とりあえず量が多かったことですね（笑）。やっぱり最初のイメ



ージっていうのがありますから、それを残しつつも新しいものに変えていくというのに苦心しました。

K：つまり『3』ってことですね。従来のパターン、イメージとは変えようと。タイトルごとのアイデンティティーの確立ですね。常に〝より〞リアルさを求めてはいますが。

——サムライスピリッツシリーズの場合はどうでしょう？

K：音の使い方…ですね。わび・さびの世界をどうやって表現するか。その結果、〝音がないのも音楽〞という結論になったんですが。

——音というものの解釈を広げるわけですか？

K：はい。サムライってゲームの中に、チャンバラの音とかいろいろな音がありますが、全部含んで〝音楽〞なんだと、そういう考え方なんです。だから僕たちは作曲もしますが、それ専門のいわゆる作曲家とは少し違うんだと思っています。音っていう素材を使ってどういうふうに表現していくかを模索する…。その在り方をうまく昇華できたものがサムライだと思うんですけどね。

——K.O.Fの場合はどうですか？

P：K.O.Fは…いろいろな要素があります。たとえば餓狼なら餓狼のイメージを保ちつつ、でも一つの一貫したつくりにしようという。あと世界観を大切にして、自分の評価では、ミックスのおもしろさをなんとか表現できたと思います。とにかくキャラクターが多いんで、データの整理に苦労しました（笑）。

——チームがたくさんありますからね。

P：ええ、チームごとにどれも人気ありますよね。複数にまたがってる人もいるでしょうけど、例えば餓狼ファンなら餓狼ファンというように。そういう人たちの期待を裏切ることなく、でもK.O.Fとしてのコンセプトも持ちたいと。例えば餓狼ステージはアンディの曲がモチーフで、なおかつ海の背景に合うようなアレンジもほどこしてあります。いろんな考えなきゃいけない要素があるってのは、面白くもありますけど。

ゲーム音楽は概念として ゲームの一部である

——ところで、ゲーム音楽の位置づけというものが、以前とは変わってきたように思われるのですが。

P：もともとゲーム音楽は、コンセプト的にですが、〝ゲームの一部〞だと僕らは思ってるんですけどね。最近ハードの性能が向上してきて表現にも幅ができましたし、ゲームの一部としてその存在が認められるようになったと思います。ゲーム音楽の話題というのが雑誌その他で見受けられるようにもなりましたし。…あんまり関係ないかもしれないんですけど、あるゲームのテーマがよくTV番組などでも使われていたりするんです。

——つまりそういうところで使われるほど、一般によく聴かれる音楽になりつつあると。

P：そういったところで浸透してきてるのかな、という気はしますね。

K：どう変わるかという点では、どんな音源になっても本質的には変わりません。ただ、より一般に聞きやすくなっているのは事実です。昔のFM音源だけの時代に比べると、今のCD-ROMだったらあんまりゲームを知らない人でも、結構聴けますからね。そういう意味での広がりっていうのはあると思います。

活性化するゲーム業界で 音楽はどうあるべきか

——これからのゲーム音楽の可能性についておききしたいのですが。

K：今後ゲーム音楽がどうなっていくか、ということに関していえば、ゲーム屋さんのゲーム音楽がある一方で、全然それとは関係ない、いわゆる一般のアーティストがやっている音楽があって、双方がゲーム音楽という場所で、いずれはぶつかり合って活性化していくんじゃないかと思います。また、音楽以外の分野からも、例えばどこかの有名なグラフィックデザイナーだとか、あるいは脚本家だとか、いろんな人たちが集まってくるんじゃないかと。そのような状況の中で、ゲームメーカーとしては、自分たちはどういう姿でどの方向を目指していくのか、ということになります。

——ゲーム音楽の枠を越えたアートに挑戦していく可能性もありますか？

K：新世界はあくまでもゲーム屋さんだというスタンスで、その音楽はどうあるべきなのか、そこからの発展については考えますが、「われわれはアーティスト」とまでのいい方は今のところ考えてません。

P：あとですね、マルチメディアってもてはやされてますよね。その中にゲームって含まれると思うんですよ。で、マルチメディア全体の中で、どこの位置が一番面白いかなといったら、やっぱりゲーム音楽だと思います。それでまだまだ改革の余地があると。具体的にいうとインタラクティブ性ですね。例えば映画音楽って、映画そのものもそうですけど、一方通行ですよね。でもゲームには必ずどこかで対話するものが必要です。このあたりをもっと考えていきたいと思います。

——それはどうしたら出せるとお考えですか？

P：そこまでいってしまうとネタの話になってくるんで、これ以上はいえません（笑）。

最後は話をそらされてしまったが、ゲーム音楽のインタラクティブ性について、彼らは何を考えているのだろうか？それは「新世界楽曲雑技団」が今後つくる音の中で、見つけることができるに違いない。



生駒治美インタビュー

ナコルルと一緒に大きくなってきたよ！



＜生駒治美プロフィール＞
?年2月5日生れ／大阪府出身／声優歴3年以上
●キング、ナコルル、シャルロット、ブルー・マリーなどの声を担当するネオジオの人気声優。
趣味はスキー、スノーボード、スキューバダイビング、テニスとスポーツ中心。最近は写真撮影やパソコンに凝っている。

ナコルルをはじめ、シャルロット、ブルー・マリー、キングなどネオジオ格闘ゲームの〝女性キャラの声〟で大活躍の生駒治美さんは、生粋の浪速っ子。
大阪・江坂のネオジオランドに現れた彼女は、その美貌とは裏腹に、パワー全開の超ハイテンション！ 食べ物の話でもはじまろうものなら、それこそとまらぬ勢い（?）だった。
今回はそんな彼女に、声優としてのキャリアを中心に話を聞いた。

キングの声はバッチリ！ でもナコルルは別格

――声優としての初めてのお仕事のことからおききしたいのですが。

「初めて…はそうですね、まずSNKさんでやらせていただいたのが最初だったんですが、『戦国伝承2』でした。その次が『龍虎の拳』のユリちゃんとキングです。それまではお芝居とかに興味があって、あとアテレコみたいなこともやってたんですけどね」

――初めて、ということで特にどんなことを思いましたか？

「声優っていっても、格闘モノじゃないですか。『やあ！』とか『とお！』とか格闘ゲームならではの声がありますから、あれがなかなか…難しかったですね（笑）。マイクの前で『ハイお願いします！』っていわれて、う〜んとか悩んでしまって。それで実際には殴られた感じとか、『キャー』って声を1人でやってるわけです。まわりの人はし〜んとしてしまって。やはりとっても困ったのは、『アブナイ声だな』ですね（笑）。あれは結構恥ずかしいものがありますよ。頭の隅っこに羞恥心が残ってたりしてね」

――最初の第一声を発した時のお気持ちはどうでしたか？

「そうですね…まだその時は絵コンテしかなかったんですけど、うまくいったっていうより、不安の方が先にたってましたね。でもキングの場合は『バッチリだ』って自分で思ってたんですよ（笑）。だからキングの声はすごく思い出深いんです。男まさりなとこなんかキングと私って似てるから、自分ですごくこの役にハマれたなって思うんです。あと、声も合ってたんでしょうね。ユリちゃんの時はちょっとかわいらしい感じでしたんでね。かわいらしい声、っていうのもでるんですけど、声の調子のいいときでないとなかなか…」

――当時と今とを比べるとどうでしょう？

「昔はとりあえずやるのが一生懸命じゃないですか、ハマりやすかったらいいんですけどね。今はいろんなまわりの状況から、『この人はこうするかもしれない』とかいろんな設定ができて、（キャラクターの）ある程度の性格とかは最初に決まってるんで、そこから自分なりに考えて、広げていけるようになりましたね」

――最近、ご自分で満足のいったお仕事は何ですか？

「今はブルー・マリーが自分の中では大切なキャラクターになってますね。ナコルルの次ですけど。ナコルルは別格になっちゃうんですよ。私自身がナコルルに育てられてきたっていう感覚…というか、ナコルルと一緒に大きくなってきたよっていう感覚があるんで、やっぱり…ナコルルは別格なんですよ！」

テンション押さえないとあとが大変!!

――録音時の苦労話などは？

「真サムライスピリッツのV

P録りの時だったんですけど、ミズキは大変だったんですよ。夜の10時ぐらいからはじめて。声の出し方からすると、高い方からいかないとつぶれちゃうんで、『ナコルルからいってくださーい』ってことになって、まずナコルル。次がシャルロットで最後がミズキ。ミズキの時はもう声の調子がどうという以前の問題。時間も午前2時ぐらいまわってて。そのセリフが絶叫ばっかりだったんですから、最初はテンション押さえないとあとが大変だって思ったんですけど、だんだんのってくるじゃないですか。プチプチプチプチってきれて、夜もふけてきたことだし、みんなも疲れてることだし、このへんでカツを入れようと大きな声を出してがんばったんです。そしたらみんなあきれてしまって…。スタジオから出てきた時には結構冷たい目で見られましたね。スタッフには『明日から仕事大丈夫ですか?』っていわれてしまいました。さすがに声はかれましたが、次の日には元気になってましたよ」

——生駒さんお気に入りのブルー・マリーのエピソードについて教えてください。

「ブルー・マリーって結構色っぽい声を出すじゃないですか。そのダメージ声なんですけど、1回1回みんな歓声あげてたし、テープまわさないでくださいねって忠告しました。『あっ』とかいってかわいいんですけど、ブルー・マリーは…結構Hなんですよ。だから決めるとき、それは使っちゃだめ！　とかいってました。マル秘とかも結構あったんじゃないですかね（笑）」

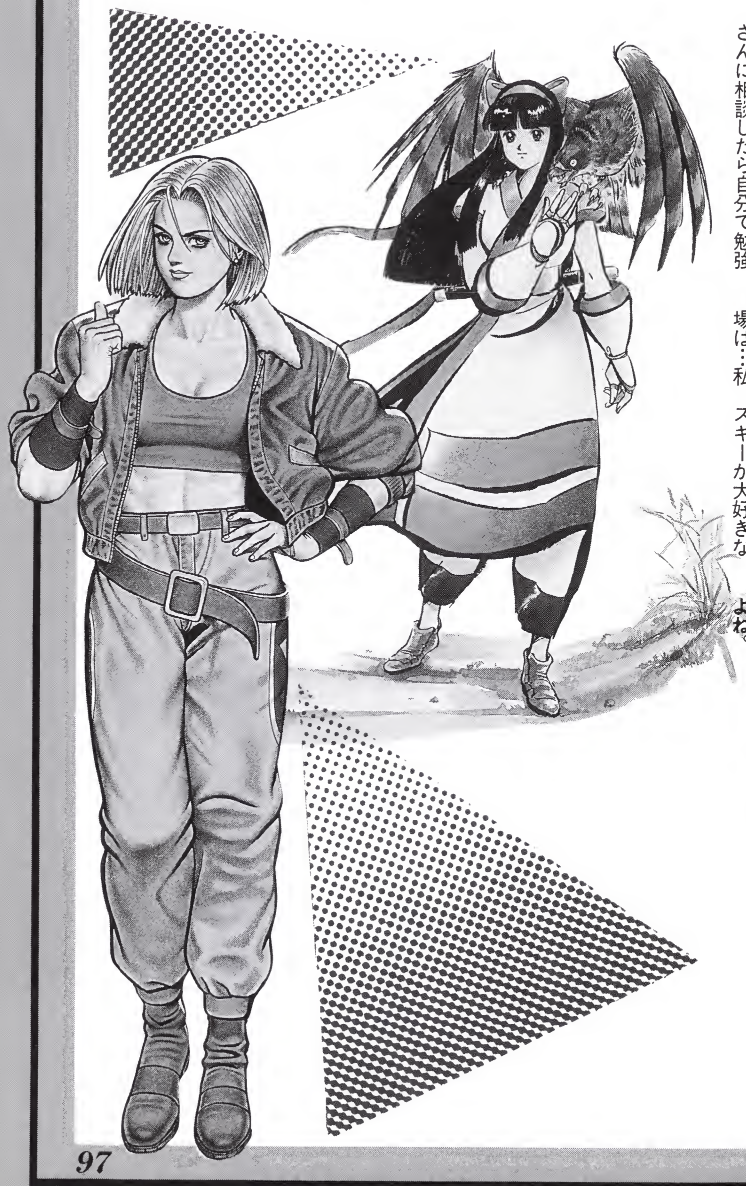
ダメージ声をだす時はパンチを受けながら!?

——キャラクターごとに声を変えていますよね。それは基本的にご自分で決めることなんですか?

「そうですね。こんな感じでどうですか、ってやってみて、それが〝good〟ってことになってそのまま〝go〟になってしまうんですね」

——ところで編集部にも声優になりたいという方からのお便りがよく届くんですが、生駒さんからみて、声優として成功する秘訣は何でしょうか?

「そうですね。まだ成功してるっていう実感はないんですが、とにかくいろいろ真似してみて、表情を豊かにすることですね。声優って声しか聞こえないんですけど、例えばその声を聞いて笑い顔が思い浮かべられるっていうのが声優だと思うんですよ。ダメージ声をだす時は、自分でパンチを受けながら（?）やってますからね。死んでしまう時の声なんか『うあああああ』って、ほんとに寝っ転がりたいくらいです（笑）。そうしながらイメージをふくらませていくんです。あとは声の質の問題ですね。マイクにのる声とのらない声っていうのが必ずあるんですよ。それをクリアしていれば、あとは自分がどんなものをやっていきたいかっていうのを考えていく。最初は私みたいに、ナレーターとかいろんなことをしたらいいと思う。だから『絶対声優さんになるんだ！』じゃなくて、もっと広いところから入っていって、自分に合ったものを見つける、というのがいいんじゃないかと思います」



いろんなことが語られてる人の背中を撮りたい！

——オフの時は何をしていることが多いんですか?

「最近パソコンを買ったんですよ。もうそれに悪戦苦闘してます。今もうずっとそれにハマり込んでます。あとは映画を観にいったり。去年あたりからは写真撮ったりとか。ペンタックスを買ったんですよ。絞り位置とか速度とか、最初だから全然分からなくて。かといってスクールとかにいく時間もないので、カメラ屋さんに相談したら自分で勉強した方がいいよっていわれて、学習機能がついてるものを勧められました。まあ、まだ初心者なんで、何もいえませんが（笑）」

——どんな写真を撮ろうと?

「将来ね、人の背中を撮りたいって思ってるんですよ。ヘンな奴だと思われてヤバイかもしれないですけど。どうして背中を撮りたいかっていうと、正面から見るとこの人はこんな感じだ、ってわかるじゃないですか。でも背中ってみんなあんまり見ないですよね。その見ない背中に、いろんなことが語られてるんじゃないかなって思ったんです。気を抜いてるところなんか、素敵だと思います」

——それはおもしろそうですね。

「そうでしょ!?　今計画を練っているところです。あと冬場は…私、スキーが大好きなんですよ。ずっとスキーばっかりだったんですけど、去年の12月にスノーボードを買いまして、ちゃんと滑れるようになりました。夏は最近あんまりいってないんですけど、テニスとかダイビングとか。そんなとこですね。今はとにかくパソコンで大変ですから（笑）。教えて欲しい〜とか思ってるんですけどね」

〝元気がでるお芝居〟夏公演に向けて爆発！

——これから何かはじめようという予定は?

「今度またお芝居をやろうかな、と思ってます。お芝居に熱を入れて、夏公演に向けて爆発してみようと思ってます」

——8月に公演があるんですよね。

「はい。大阪のナレーター仲間が集まって、何かやろうかってことではじまったんですけど。3年前に第1回公演をやったんですよ。それからみんな忙しくなってしまってなかなか集まれなくなってしまって…。今回やっと2回目なんです」

——内容はどんな感じですか?

「基本的には〝元気が出るお芝居〟ということでやってます」

——では、最後に生駒さんの今後について一言。

「他にもいろいろ活動できたらいいなって思ってるんですけど、それをちゃんと自分で消化しないと…。何事もとりあえず手をつけたのはいいんですけど、広がり過ぎてそれを消化してないから、今年は消化の年にしたいですね!!」

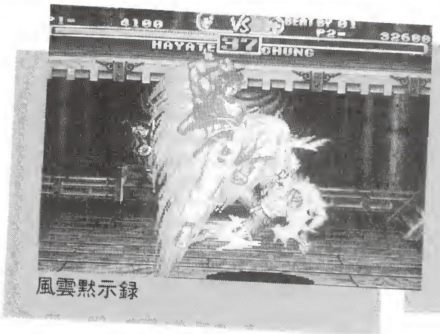
※文中の「8月の公演」については、102Pに関連記事があります。

ネオジオプロムナード

カセット&CD



得点王3



風雲黙示録



ワールドヒーローズパーフェクト

コンシューマータイトル 7月10日版全リスト

タイトル	容量	ジャンル	メーカー名	カセット価格	CD価格	寸　評
NAM - 1975	46M	シューティング	SNK	¥13,800	¥4,800	テロリストに誘拐、監禁された要人を救うべくシルバーとブラウンがベトナムに乗り込む。武器はマシンガンと手榴弾の二種類で、アイテムを取るとパワーアップする。
麻雀狂列伝―西日本編―	42M	麻雀	SNK	¥15,800	¥4,800	ストーリーが盛り込まれたマージャンゲーム。生き別れた兄をさがし、神戸、広島、長崎へと麻雀放浪の旅を続ける。BGMの演歌にひとりたそがれるのも悪くない。
トッププレイヤーズゴルフ	62M	スポーツ	SNK	¥21,000	¥4,800	豪快な飛ばし屋、グリーン上のテクニシャンをはじめ、特徴の異なる4人のトッププレイヤーたちの熱く華麗な闘いがコースをにぎわす。プレイモードは3タイプ。
ベースボールスターズプロフェッショナル	50M	スポーツ	SNK	¥18,000	¥4,800	メジャーリーグの覇権をかけ16球団が熾烈な攻防を展開。個性的なスターたちがダイナミックプレイで魅了する。リアルなグラフィックと英語の実況中継がニクイ演出。
マジシャンロード	46M	アクション	ADK	¥15,800	¥4,800	呪われた8冊の魔導書の封印を取り戻し、魔物たちを再び魔導書に封じこめるため、超魔術師マジシャンロードの末裔、エルタが魔の世界に旅立つ。難易度は高い。
ライディングヒーロー	46M	スポーツ	SNK	¥21,000	¥4,800	若き街道レーサーが賭レースを繰り返しながら鈴鹿を目指す、ストーリー仕立ての8時間耐久モードと、純粋にレースだけを楽しむワールドグランプリモードがある。
ニンジャコンバット	46M	アクション	ADK	¥18,000	¥4,800	悪の忍者集団〝影一族を倒すため〝忍〟一族の生き残りジョー、ハヤブサが立ち上がる。闘いのなかでステージをクリアすると3人が仲間になる。忍法も使えるぞ。
ザ・スーパースパイ	55M	アクション	SNK	¥19,000	¥4,800	アメリカ全土を震撼させた国際テロ組織〝ゾルゲ・キング〟が占拠したビルに、CIAのロイ・ハートが単身のりこむ。素手、ナイフ、銃など多種多様な攻撃が楽しめる。
サイバーリップ	50M	シューティング	SNK	¥18,000	¥5,800	突然、暴走を開始した軍事コンピューター〝サイバーリップ〟を破壊するため、リックとブロックがコロニーCO5に乗り込む。ラストに待ち受ける衝撃が圧巻。
ジョイジョイキッド	22M	パズル	SNK	¥13,800	¥4,800	ブロック消去型のパズルゲーム。落ちてくるブロックを1列に並べて消し、画面下に浮かぶ気球または飛行船を上にあげると1フロアクリア。合計120フロアある。
リーグボウリング	26M	スポーツ	SNK	¥16,800	¥4,800	3Dタイプのボウリングシュミレーションゲーム。ベーシックルール、ストライク90、フラッシュの3つから好きなゲームを選ぶことができ、4人まで同時プレーが可。
ゴーストパイロット	55M	シューティング	SNK	¥19,800	¥5,800	第二次世界対戦末期を舞台にした縦スクロールシューティングゲーム。中立国で発見された膨大な地下資源をめぐって、2大大国が侵攻を始めた。さあ、自国を守れ！
キング・オブ・ザ・モンスターズ	55M	アクション	SNK	¥19,800	―――	ネオジオ初のプロレス格闘ゲーム。主人公の怪獣たちがビルや橋を次々にブッ壊して突き進んでいく。相手を倒したあとに出る被害総額がボーナスとして加算される。
戦国伝承	55M	アクション	SNK	¥19,800	¥5,800	戦国時代に討たれたはずの君主がワシントンシティ上空に魔境城を出現させた！特殊能力を持った超戦士2人が亡霊の復活を阻止すべく立ち上がる。変身できるぞ！
ラギ	50M	アクション	ADK	¥19,800	¥4,800	美しい星であったラギが、侵入者ダルマ一族によって破壊されつつあった。そんな中1人の少年が立ち上がる。奇想天外な敵と罠がまちうける不思議な世界が魅力的。
ASO II	47M	シューティング	SNK	¥18,800	¥4,800	驚異的な破壊力を誇る11タイプのパワーアーマーを装着、超巨大ボスを打ち破り、ラストの破壊神に迫れ。いつどこでアーマーを使うかが生死の鍵をにぎるといえよう。
バーニングファイト	54M	アクション	SNK	¥19,800	¥4,800	米国シンジケートは密かに関西犯罪組織と手を組んでいた！リアルな大阪風の町並みのなかで、ニューヨーカーな刑事が果てしない過激なアクションを繰りひろげる。
クロススウォード	50M	アクション	ADK	¥21,800	¥4,800	3Dのど迫力をふんだんに楽しめるアクションRPGアドベンチャー巨編。放浪の剣士が魔人ナウシズに挑む。剣の種類によって魔法を使うことができ、幻想的。
2020年スーパーベースボール	46M	スポーツ	SNK	¥21,800	¥5,800	西暦2020年には、未体験のパワーとスピードで展開する超人野球が大人気。強化プロテクターを装着した男女選手やロボット選手がサイバーエッグで大活躍する。
ロボアーミー	46M	格闘アクション	SNK	¥21,800	¥5,800	大都市ネオ・デトロイトを占拠した凶悪なロボット軍団〝ヘルジード〟にマキシマとロッキーが挑む。攻撃には殴る、ぶつける、変形すると様々なバリエーションがある。
ラリーチェイス	46M	レース	ADK	¥23,800	¥4,800	パリ・ダカールラリーのコースを、レースデーターをもとに可能な限りリアルに再現。過酷な自然のながを、超一流のラリーストになって、思いっきり激走しよう。
餓狼伝説	55M	格闘アクション	SNK	¥23,800	¥5,800	人気格闘ゲーム『餓狼伝説』シリーズの第1弾。テリー、アンディー、ジョーのなかから1人を選んで、8人の格闘家たちと戦う。2人で協力して戦うことも可能。
フットボールフレンジー	48M	スポーツ	SNK	¥23,800	¥5,800	48種類ものフォーメーションや迫力の肉弾戦、華麗なパス&ラインなど、本場のアメリカンフットボールの臨場感をそのまま再現。迫力満点のフローズアップ画面あり。
サッカーブロール	46M	スポーツ	SNK	¥21,800	¥5,800	近未来を舞台に、ロボットたちによるルール無用の格闘サッカーが開幕する。殺人シュートあり、パンチ攻撃ありと、なんでもありありの過激なバトルサッカーに酔え！

＊価格はすべて税別です

＊CDの容量はカセットの容量を掲載しています。

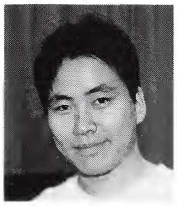
タイトル	容量	ジャンル	メーカー名	カセット価格	CD価格	寸　評
ミューテイション・ネイション	45M	アクション	SNK	¥21,800	¥5,800	舞台は近未来。人間は生き残りをかけて、マッドサイエンティストが生み出した、強大なミュータントたちに戦いを挑む。連続攻撃や必殺技、アイテムも盛りだくさん。
ラストリゾート	45M	シューティング	SNK	¥22,800	¥5,800	恐怖のウイルスから人類を救うため発令された最後の作戦〝ラストリゾート〟。高機能ユニットとウエポンを駆使し超巨大メカを撃破せよ。2種類のため打ちが可能。
ベースボールスターズ2	68M	スポーツ	SNK	¥23,800	¥5,800	シリーズ第2弾。前作に比べ、はるかにはでになった。大事な場面で起用できるスペシャル選手やホームランを狙える〝パワーバット〟を使えば!打逆転のチャンスあり!
ニンジャコマンドー	54M	シューティング	ADK	¥23,800	¥4,800	時空のかなたに飛ばされた3人の忍者が、多彩な忍術で奇想天外な数々のステージに挑む。仕組まれた罠を打ち破り、必殺奥義と変身術で強敵を倒せ!時代をかけろ!
キング・オブ・ザ・モンスターズ2	74M	アクション	SNK	¥25,800	¥5,800	人類が生んだ環境汚染によって、突然誕生した、巨大で個性的な6大モンスターが日本の6大都市をぶち壊しながら、壮絶なバトルを展開するプロレス風格闘ゲーム。
アンドロデュノス	34M	シューティング	ビスコ	¥23,800	———	ネオジオ初の横スクロールシューティングゲーム。敵キャラを捕らえることによって、武器を自由に変えることができるのがウリの一つだ。グラフィックはキレイの一言。
ワールドヒーローズ	82M	格闘アクション	ADK	¥25,800	¥4,800	史上最強の英雄は誰なのか?この問いに答えに出すため8人の英雄が時を越える。従来の格闘ゲームにはない〝デスマッチモード〟が追加され過激なバトルが楽しめる。
ビューポイント	72M	シューティング	サミー工業	¥25,000	¥5,800	斜め見下ろしタイプの、全く新しい3Dシューティングゲーム。さまざまな難関ステージで、回転する罠や浮遊する敵が続々と迫り来る。ため打ち、バリアでのりきれ!
龍虎の拳	102M	格闘アクション	SNK	¥28,000	¥6,800	拉致された最愛のユリを救うべく、サウスタウンに乗り込むリョウとロバート。主人公はこの2人だが、敵である8人のキャラも使える。新たに増えた超必殺技も魅力だ。
得点王	54M	スポーツ	SNK	¥23,000	¥5,800	12のナショナルチームが世界一をめざして激突!華麗なドリブルやパス、強烈なシュートなど、超リアルなスーパープレーが臨場感をかもしだし、雰囲気を盛り上げる。
餓狼伝説2	106M	格闘アクション	SNK	¥28,000	¥6,800	シリーズ第2弾。選択できるキャラが8人に増え、対戦の舞台も全世界に広がった。攻撃の強弱、ライン移動が自由におこなえるようになり、必殺技も多彩になった。
戦国伝承2	74M	アクション	SNK	¥25,000	¥5,800	前作に引き続き怪しい横スクロールアクションゲーム。現在に生まれた光の戦士2人が、闇の君主を倒すべく時をさかのぼり宿命の戦い挑む。刀の攻撃が多彩になった。
ファイヤー・スープレックス	106M	スポーツ	SNK	¥28,000	¥5,800	迫力のあるビックキャラクターたちが、スピード感あふれるリアルなプロレスを展開。一般的な技からそのキャラクター独特の技、はては反則に近い飛び道具まである。
ワールドヒーローズ2	146M	格闘アクション	ADK	¥28,000	¥5,800	新キャラ6人を加えた14人のキャラが史上最強の座をかけて戦う。相手の道具を跳ね返す『飛び道具返し』や相手の投げを返せる『投げ返し』が新たに追加された。
サムライスピリッツ	118M	格闘アクション	SNK	¥28,000	¥7,800	〝斬る〟ことをメインにした格闘ゲームで、キャラは12人のサムライ。〝怒りゲージ〟が一定のダメージを受けるごとに上昇、頂点に達すると、攻撃力がアップする。
餓狼伝説スペシャル	150M	格闘アクション	SNK	¥28,000	¥7,800	『餓狼伝説2』をベースにバージョンアップ。キャラが『餓狼伝説』の3人に『餓狼伝説2』の8人+3闘士とクラウザーで総勢15人に増え、新しい技も追加された。
ミラクルアドベンチャー	90M	アクション	データイースト	¥25,000	———	データイーストのネオジオ参入第一弾のソフト。ヨーヨーを初めとする様々な武器を用いて主人公がさらわれた恋人と宝の地図を探し求めるコミカルアクションゲーム。
龍虎の拳2	178M	格闘アクション	SNK	¥29,800	¥6,800	極限流空手、忍者、モンゴル相撲を使う新キャラが加わり、キャラが計12人になった。基本的には前作を踏襲しているが、それぞれのキャラに隠し必殺技が用意された。
フライングパワーディスク	74M	スポーツ	データイースト	¥25,000	¥5,800	選手が1対1でディスクを投げあい相手のゴールに入れたら得点、というテニスとサッカーを合せたようなゲーム。試合展開はシンプルで豪快。必殺シュートもある。
ファイターズヒストリーダイナマイト	122M	格闘アクション	データイースト	¥28,000	¥7,800	『ファイターズヒストリー』の続編。自称ケンカ百段の高校生をはじめ個性的なキャラが13人登場。どのキャラにも必ず1カ所弱点があるのが人間くさい。
得点王2	106M	スポーツ	SNK	¥28,000	¥7,800	前作よりさらにリアルになったシリーズ第2弾。参加国も48カ国に増え、それぞれに7種類の能力強化の選択ができるので、336通りのサッカーが楽しめる。
ワールドヒーローズ2JET	178M	格闘アクション	ADK	¥29,800	¥6,800	リョフ、ジャックの2人が新キャラとして加わったシリーズ3作目。1キャラで4種類のパラメータが選択できるようになった。ダッシュもでき、新必殺技も増えた。
トップハンター	110M	アクション	SNK	¥28,000	¥6,800	2ラインシステムをとりいれた横スクロールのアクション。宇宙賞金稼ぎのロディーとキャシーが、母星を襲った海賊を退治する。伸び縮みする腕がユニークだ。
ソニックウィングス2	102M	シューティング	ビデオシステム	¥28,000	¥6,800	実在する戦闘機に乗って世界の上空で戦闘を繰り広げる縦スクロールシューティングゲーム。搭乗するキャラはサイボーグ、赤ちゃん、イルカと個性的なものがそろう。
痛快ガンガン行進曲	178M	格闘アクション	ADK	¥29,800	¥6,800	不良同士がとにかくガンガンに闘いまくる格闘ゲーム。ライン対戦の常識なんて全く通じない。前後左右に広がるフィールドで、屁理屈抜きにガンガンに殴れ!蹴れ!
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	196M	格闘アクション	SNK	¥29,800	¥7,800	SNK歴代のキャラが集結して格闘大会に挑むという画期的な格闘ゲーム。3人1組で闘うのが特徴。全8チームで、使えるキャラは総勢24人にものぼる。
真サムライスピリッツ	202M	格闘アクション	SNK	¥29,800	¥8,800	前作の続編。タムタムがいなくなって、新キャラが4人増えた。伏せや前転、避け動作などの新システム、さらに怒りゲージが満タン時の攻撃力が増加した。
ダンクドリーム	94M	スポーツ	データイースト	¥28,000	¥5,800	3on3で競うバスケットボールゲーム。世界10カ国のなかから好きな国を選ぶ。ダンクシュートのほかに、4回シュートを決めると使えるスーパーショットもある。
ギャラクシーファイト	169M	格闘アクション	サンソフト	¥29,800	¥7,800	滅びつつある世界を救おうと、8人のユニヴァーサルウォリアーが立ち上がった。忍者、宇宙海賊などキャラも個性的で、画面は左右にどこまでもスクロールする。
クイズ キング オブ ファイターズ	122M	クイズ	ザウルス	¥29,800	¥5,800	SNKの作品に登場した人気キャラでクイズが楽しめるようになった! 謎のメッセージを残して失踪したユリ捜索のため、勇者たちのゲームシティーに集結する。
パワースパイクスII	51M	スポーツ	ビデオシステム	———	¥5,800	男子、女子、ハイパーと3つのモードがあるバレーボールゲーム。チームは合計8種類。コマンド入力でチームごとに、破壊力のある必殺サーブと必殺スパイクを打つ。
ダブルドラゴン	178M	格闘アクション	テクノスジャパン	¥29,800	¥7,800	アクションゲーム『ダブルドラゴン』が対戦格闘ゲームになって帰って来た。ボスキャラ2人が使えるようになり、極小のキャラで闘うチビキャラモードも増えた。
雀神伝説	82M	麻雀	エイコム	———	¥5,800	RPG仕立てのマージャンゲーム。主人公の少女チーが伝説の聖雀士を探すため旅に出る。武器や道具でチーはパワーアップ!もちろんお約束のHなシーンもあるよ。
餓狼伝説3	266M	格闘アクション	SNK	¥32,000	¥8,800	シリーズ第4弾で最新作。3ラインによるスピーディーなバトルが魅力で、投げ技からの連携技やコンビネーションアーツなど、通常技に新しいシステムが導入された。
クロススウォードII	70M	アクション	ADK	———	¥5,800	シリーズ第2弾。騎士、忍者、魔術師の3キャラから1人選び、復活した魔人ナウシズと戦う。新しくジャンプができるようになったことで技の幅が大きく広がった。
パズルボブル	32M	パズル	タイトー	———	¥6,800	下段にある発射機からさまざま色の泡を打ち出し、3個以上同じ色の泡がつながるとそれらは消える。直接消えない泡を壁に反射させて消すテクニックを身につけよう。
風雲黙示録	190M	格闘アクション	SNK	¥29,800	¥8,800	舞台は混沌としたムードの漂う近未来。獅子王を倒すために立ち上がった闘士たちが個性あふれる武器で過激にバトル!家庭用ではボスキャラの真・獅子王が使えるぞ。
得点王3	158M	スポーツ	SNK	¥29,800	¥7,800	シリーズ第3弾。参加国も64カ国に増え、多彩なプレイが簡単な操作で楽しめるようになった。超派手なスーパーロングシュートをマスターして甘美な爽快感に酔え!
ワールド ヒーローズ パーフェクト	266M	格闘アクション	ADK	¥29,800	———	時空をまたにかけた16人の英雄たちが死闘を繰り広げる。新システムの究極奥義などで攻撃の幅も広がった。CD版では各種のプレイモードも追加され楽しさも倍加!

＊2号の60～63ページのNEO・GEOCDカタログでライディングヒーローが抜けていたことをお詫び致します。

ネオジオ声優名鑑Vol.2

前号でのご好評につき、第二弾をお送りすることになりました。普段、みなさんの前に声だけしか登場しない声優さんたちの素顔にふれられるなんて、このページはまさに夢の楽園。さあ、声の魔術師たちの苦労談、裏話を楽しんでください。

①演じたネオジオキャラ②出身地③生年月日④血液型⑤声優歴⑥趣味・特技　＊声優さんの順番は50音順



置鮎龍太郎

(おきあゆ・りょうたろう)

①紫紅京介、不動丸②福岡県③11月17日④O型⑤“SLAMDUNK”の三井寿、“疾風！アイアインリーガー”のマッハウィンディなど⑥大阪弁

“ゴウカイザー”のアフレコの時は、みんなとスケジュールが合わなかったので、ぼくだけ別の日に録音することになったんです。それで、当日、一人寂しくスタジオに向かったのですが、着いてみると、ブライダー役の大張さんがいてびっくり。二人で「ダブルブライダーキック！」などと決めゼリフを叫んでいるうちに、僕の寂しかった心も晴れ渡り、楽しい楽しい一日になりました。

声に関しては、不動丸は低音で、京介は高音。どちらかというと不動丸の方がつくった声だったので難しかったのですが、一番やっかいだったのは、２つのキャラの使いわけですね。



紫紅京介



青木伸介

(あおき・しんすけ)

①ローウェ②愛知県③1936年2月11日④AB型⑤本業はテレビ、映画などで俳優⑥衣裳収集、映画鑑賞、音楽鑑賞

普段はTVや映画の仕事が中心なので、ゲームのアフレコは今回初めての経験でした。ローウェの役は頭で考えると、とても難しい気がしましたが、学生時代に武道をやっていましたので、その甲斐あってか（？）、自然にローウェと一体になることができました。よりリアルな声が出せるように、録音の時には実際に拳を突き出し、呼吸を整え、相手を意識してやりました。すべて一発OK、これからもチャンスがあれば、格闘ゲームソフトの声はドンドンやりたいと思います。

PS. 私の最高の思い出は、映画ミスターベースボールで高倉健さんの目の前でセリフをいえたこと…。



ローウェ



貝出啓

(かいで・ひろし)

①Mr.カラテ、藤堂竜白、柳生十兵衛、王虎②大阪府③1967年３月４日④A型⑤約３年、多方面で活躍中⑥料理、プロ野球観戦（阪神ファン）、旅行、夜遊び!?

十兵衛は、いつもより高くて張りがある声が要求されたので、声を創るのに必死でした。アテレコで声を出す時は、日本刀を片手に持っているつもりで演じました。プレイする人が、イキのいい日本男児の心意気を感じてくれたら、感無量！ですね。

それから、藤堂。なにしろゲームソフトのアテレコはこれが初めてだったので、なかなか自分のイメージに合う声が見付からず、苦労したことを覚えています。だから、街のゲーセンで龍虎を見かけると、ついプレイしていました。すぐ、ゲームオーバーの憂き目を見ていましたが（笑）。



藤堂竜白



石川英郎

(いしかわ・ひでお)

①キャプテン・アトランティス、プラトニック・ツインズの兄②兵庫県③19××年12月13日④O型⑤声優の他にもリングアナなど多方面で活躍中⑥声楽、作曲、大阪弁

僕は昔からアメコミのヒーローが好きなんですが、キャプテン・アトランティスは、まさにアメコミのヒーローそのまま。いつか、演じてみたいと思っていたキャラですね。自分ではかっこいいと思っているんだけど、他人から見ると三枚目で、どこか喜劇的。何となく僕に似ている感じもして、愛着があるんです。声に関しては全然苦労しませんでしたね。ほとんど地のまま。

プラトニック・ツインズ（ゴウカイザー ボスキャラ）の方は大変でしたね。ほとんどのセリフが妹役の永島さんとのユニゾンなんですが、なかなか合わなくて…。でも、２人でやるというのは楽しいものですね。「のび、のび～」は印象に残っている言葉のひとつ。



キャプテン・アトランティス



加藤千秋

(かとう・ちあき)

①ジュリ②愛知県③1967年３月21日④A型⑤約３年、タレント業などもこなす⑥エアロビクス、ソフトボール（実業団を退団後、クラブチームに所属）

最初、ジュリを見た時、この声は絶対私がやりたい。いや、やれるのは私しかいないと思いました。自意識過剰だ、なんて怒らないでくださいね。ジュリみたいにかっこよくて、スタイルのいい女性は女の憧れなんですから。それに、性格がちょっと私に似てるんです。私も物事をだらだらするのが嫌いで、キビキビやる方なんですが、ジュリもそうなんですよね(私はあんなに強くなれないけど…)。声のトーンに関してはいつもの自分のままでいけたので楽でした。でも、ジュリがやられた時の声は難しかったですね（やっぱり、負けるのは悔しい！）

PS. バイト先のレストランで、ゴキブリ３匹目！と叫んでしまった。



ジュリ



石黒志伸

(いしぐろ・しのぶ)

①ルーミ、ヤコブ②愛知県③1964年２月20日④AB型⑤約５年、本業は女優(のつもり)⑥映画鑑賞、カラオケ、知らない道を歩くこと

まず、ヤコブですが、とにかく難しかった。「キュイ～ン」という一言だけで、相手を威嚇したり、やられたりと、すべての感情を表現しなければならないのですから…。“サザエさん”でイクラちゃんの声をやっている声優さんの気持ちが少し分かったような気がします（笑）。

次にルーミーですが、アフレコというのは、本当に孤独な作業だなと思いました。たった一人、ブースのなかで、「アチャ、オチャ、玄米茶！」なんて叫ぶのですから。しかも、この言葉はあのアフレコ以来、私の頭を離れない。一人、にやっと思い出し笑いをしている私を見かけても、変な人なんて思わないでくださいね。



ルーミ



冬馬由美

(とうま・ゆみ)

①シャイア②千葉県③12月20日④A型⑤声“YAWARA!”の日陰今日子、“フランダースの犬”のアロア、“21エモン”のルナ⑥英検3級、国際英検C級



シャイア

私はどちらかというと穏やかな方（？）なので、喜怒哀楽が激しいシャイアの役をもらった時、どうしようと思いましたが、実際演じてみると、すんなり声が出せました。まず、シャイアの性格に関しては、身近な人にそのキャラに似た人を探し、イメージをふくらませました。でも、声に関しては自分は自分（このへんはシャイアに似ているのかな？）。つくったりしないで、頭のなかでふくらんだシャイアのイメージをそのまま声にしました。プレイする人が気にいってくれたらな、と思います。

PS. 文化放送、木曜深夜2:00から2:30放送中の「冬馬由美のYumi Yume Club」も聞いてね。



John E Gibson

(ジョン・イ・ギブソン)

①ゴールデン・ドーン②米国③1964年11月30日④O型⑤声英会話の先生、新聞の出版⑥スポーツ（特にバスケットボールとジョギング）



ゴールデン・ドーン

これまでにナレーションはいくつかやってきたけど、アフレコはこれが初めての経験。最初はちょっと緊張したけど、短い言葉をいくつかいってるうちに調子が出てきました。とてもタフで負けず嫌いなゴールデン・ドーン。パンチを打つより打たれる声を出した方が多いけど、リアルな人間っぽいキャラクターで、すごく楽しくアフレコさせてもらいました。仕上がりはまだ見ていないけど、いい感じにできているといいなあ。

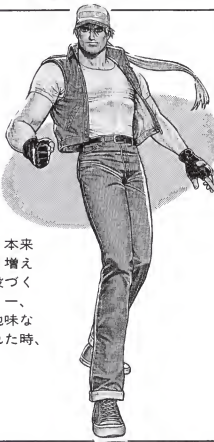
PS. 今、周辺地域に住む外国人向けの情報新聞をつくっています。成功しますように…。



橋本さとし

(はしもと・さとし)

①テリー・ボガード、キム・カッファン②大阪府③1966年4月26日④?型⑤役者として活躍中⑥ストリップ鑑賞、ハーレーに乗ること



テリー・ボガード

ゲームのキャラクターのアフレコは「餓狼伝説」が初めて。本来の仕事は役者なんです。にも関わらず、今はテリーの仕事ばかり増えっちゃって、ちょっと戸惑っています。キャラに関しては、役づくりが難しかったキム、まるで自分のようで地のまま演じたテリー、それぞれに強い思いやりがあります。ただ、友人に「キムは地味なキャラクターだけど、使いやすくて、最強だと思う」といわれた時、改めて、キムに愛着が湧きましたね。



桜井智

(さくらい・とも)

①かりん②千葉県③1971年9月10日④AB型⑤“マクロス7”のミレーヌ、“赤ずきんチャチャ”のマリンなど⑥ジョギング、日舞、洋裁（小物作り）、キーボード演奏



かりん

ゲームのアフレコは、今回が初めてだったので、結構苦労しました。声自体は、すんなり出せたのですが、技のセリフのいい方が難しかった。何度もゲームセンターに通って、アクセントとか、叫び方とか研究（？）したんですよ。でも、慣れてくると、あのセリフがたまらなくいいんですよね。アフレコに入ると叫びたくて叫びたくてうずうずしてしまう。特に「にょいぼうーげき〜っ」は私の好きなセリフのひとつなんです。それから、かりんちゃんがいつも語尾につける「〜なのだ」とか「〜するのだ」はかわいいですね。とにかく、かりんちゃんは何をやっても憎めない女の子。応援してやってくださいね。



堀田和則

(ほった・かずのり)

①カズマ②愛知県③1964年3月30日④O型⑤約8年、TV・ラジオ出演、CMナレーションなど多岐にわたり活躍中⑥バンド活動（ベース担当）、野菜の栽培、読書



カズマ

無口で、静けさを好み、独特なコスチュームに身を包んだカズマは、まさに近未来忍者そのもの。日本人にとって忍者というのはやはり、こたえられない魅力があるんでしょうね。アフレコしていてとても楽しかった。忍者というと、冗舌な赤影氏などは別として、こと切れる時くらいしか発声しないのがお約束。でも、僕はあえてそのイメージを変えてみることにしました。“暗く重く強く”という『秘めたるハイテンション』をテーマに新しいタイプの忍者を演じたつもりです。どうでした？

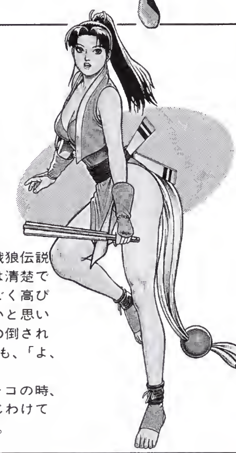
PS. 録音スタジオで「漢字で叫んで！」といった担当者、オメエやってみろ！



曽木亜古弥

(そぎ・あこや)

①不知火舞②京都府③1968年9月27日④?型⑤本職は舞台女優⑥ジャズダンス、タップダンス、編み物



不知火舞

本職は舞台で女優をやっていますので、声優としては、餓狼伝説の不知火舞役が初めてなんですが、舞ちゃんは大好き。心は清楚でやることは男勝りなところなんか特にいいですね。ものすごく高びしゃな態度でアンディに甘えられるとこは別な意味ですごいと思いますが…。それから、ゲームセンターにいって、舞ちゃんの倒される声を聞くと、ちょっと恥ずかしくなってしまいます。でも、「よ、日本一！」の声はやっぱりうれしいですね。

PS. SNKの女の子のキャラクターばかり集めた特集のアフレコの時、他の声優さんたちが、3つぐらいの違うキャラを見事に演じわけているのをみてびっくり。「声色」って大切だなと思いました。



緑川光

(みどりかわ・ひかる)

①ヘルスティンガー②栃木県③5月2日④B型⑤“SLAMDUNK”の流川楓など多数⑥トランペット、柔道、剣道、弓道、イラスト、ゲーム



ヘルスティンガー

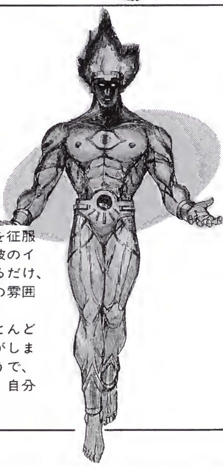
ああして欲しいとか、こうして欲しいとかいう要望もなく、好きにやらせてもらったので、楽しかったですね。例によって、檜山さん（ゴウカイザー役の声優さん）が熱血漢なので、ヘルスティンガーの方はクールな感じで演じてみました。というか、檜山さんとやる時はこれが僕のポジションなんです。あんなに声を張り上げて疲れないのかな（笑）。それから、僕も檜山さんもゲーム大好き人間なので、2人でよくゲームをするんです。檜山さんとは、ゲームの方でもライバル同士。ゴウカイザーが出たらそれぞれのキャラでやろうといってるんですが、また、僕の勝ちかな（笑）。



太十郎

(たじゅうろう)

①ロルフ、フェルデン②愛知県③1961年10月29日④B型⑤11年、本業は俳優、タレントなどマルチに活躍中。NHK中学生日記に塾の先生役で出演中⑥寝ること



フェルデン

オーデションでまず最初に決まったのがフェルデン。宇宙を征服しきっているような“余裕”のあるキャラクターというのが彼のイメージだったので、その雰囲気づくりに苦労しました。できるだけ、クールな感じをこめて、中性的に演じることで、少しでもその雰囲気を出そうとしたのですが、いかがだったでしょう…。

次にロルフですが、このアフレコはホントに楽でした。ほとんど地声のまま。録音もたった15分で終了。全然仕事という感じがしませんでした。何だか自分がそのままキャラクターになったようで、いささかこっぱずかしさがありましたが、強い男を演じると、自分まで強くなった気がしてくるので、楽しくなる（笑）。

 撮影／真下裕“Studio WINDS”（石川英郎、置鮎龍太郎、桜井智、冬馬由美、緑川光）

ネオジオニュース No.3

発行人
ウーゴロドリゲス
& 羽裸児味偉流

チーム紳助8耐最後の挑戦。

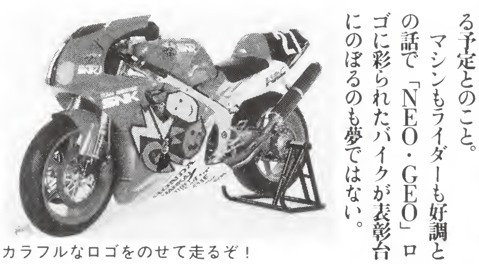
8耐参戦で10年目を迎える「TEAM SHINSUKE」（監督：島田紳助）は、昨年同様、SNKのスポンサードにより鈴鹿サーキットで開催される'95コカコーラ8時間耐久ロードレースに参戦する。

現在のチーム代表の千石清一の8耐への情熱に感銘した紳助が、'85年の夏にチームを結成し、'86年に8耐初挑戦。以来、'94年の決勝14位を最高に、通算7度の完走を果たす。プライベートチームとしての評価も高い。

今年はチーム最後の挑戦となるため、スタッフ全員がタキシードでチェッカーを受ける予定とのこと。

マシンもライダーも好調との話で「NEO・GEO」ロゴに彩られたバイクが表彰台にのぼるのも夢ではない。

男と男の熱い闘い、熱い魂の触れ合いを感じたい人は鈴鹿に急げ！


カラフルなロゴをのせて走るぞ！

ネオジオランド潜入ルポ

御堂筋線を江坂駅で降りると、すぐにネオジオランドが見える。1号店に足を踏み入れると、古今東西とは言わないまでも、様々なゲームがフロアに満載。あちこちで大阪弁が飛びかう。さっそくイキのいい浪速っ子と勝負を試みた。

次に2号店。ここは1号店とは違って、はるかに落ち着いた感じ。ゆったりとゲーム機が並べられ、ショールーム的な風情が漂う。

そして、2号店の斜向かいにあるのが、昨年オープンした3号店。ここはまさにレジャーランド。駐車場からカラオケ、レストランまで完備。恋人同士から親子連れまで楽しめる。でも、私は一人…。


まさに遊びの王国！

式場にネオジオキャラ集結？

6月10日、大安。何と、ゴウカイザーのキャラが早稲田のアバコブライダルホールに集合！　もちろん、キャラといってもキャラ自身ではない。キャラに生命をふきこんだ声優さんたちだ。9月にメディアワークスから発売になるCDのアフレコため、ここのスタジオに集まったのだ。

ゴウカイザー役の檜山さん、かりん役の桜井さんと次々に顔ぶれはそろい、アフレコは進む。時おり、乾いたのどに水を含ませる際にも、そのまなざしは真剣。プロの厳しさを眼のあたりにみる。

録音開始後、約6時間。「お疲れさまー」と口々に交わすスタッフと声優さんたちの間に初めてホントウの笑みがもれた。あとは発売を待つばかり…。（CDに関する詳しい紹介は次号で）


声の魔術師集合

ネオジオ声優劇団公演迫る

NEO・GEOゲームでおなじみの声優が作った劇団、『GRUOP 午前八時の太陽』が、8月に「MY BLUE HEAVEN～私の青空～」の公演をおこなう。

内容は、大阪のとある街。『青空荘』に住む人々のどこかおかしく、どこか哀しい物語。

出演者は、生駒治美（ナコルル）、稲毛一弘（ロバート・ガルシア）、ほりえかおり（ユリ・サカザキ）、島よしのり（如月影二）、野中政宏（草薙京）など。NEO・GEOキャラクターたちの夢の共演がついに実現するぞ！

今回はこの公演のチケットを3組6名様にプレゼントします。宛先は、NEO・GEOフリーク編集部「チケットプレゼント係」まで。また、公演に関するお問い合わせは、「大阪テレビタレントビューロー」☎06（441）6318まで。


声の魔術師たちの華麗な舞台！

史上最高の賞金をかけた熱闘！

世界最高優勝賞金1000万円（賞金総額4300万円）をかけて、「SNKネオジオカップ・プロボーリングトーナメント'95」の決勝が5月27日、東大阪市のロードボウルでおこなわれた。優勝は米国のPBAに所属するブライアン・ボス。強烈なスピンボールが浪速のレーンをにぎわせた。日本勢では昨年の賞金ランキング29位、高橋延明が4位に食いこむ健闘を見せた。

さて、このボス。賞金の使い道は？　との質問に「妻がこのあとすぐにショッピングにいくだろうね」と冗談っぽく笑い、はるばる応援に駆けつけたインドレア夫人と抱き合っていた。

この賞金も日米貿易摩擦解消に一石を投じるのだろうか。


アメリカにしてやられた！

インフォメーション

〈ゲーム大会情報〉

7月15日：ノジマ ファミコンショップDo港北店 神奈川県横浜市都筑区早渕1-16-1☎045（592）1040 ワールドヒーローズパーフェクト 15：00／ノジマ ファミコンショップDo鵠沼店 神奈川県藤沢市鵠沼海岸6-14-15☎0466（33）6388 ワールドヒーローズパーフェクト 15：00 **7月16日**：ラオックス（株）ザ・コンピューターゲーム館 東京都千代田区外神田1-13-3☎03（3251）3100 天外魔境真伝 14：00 **7月23日**：博品館トイパーク 東京都中央区銀座8-8-11 4F☎03（3571）8008 天外魔境真伝 15：00 **7月29日・30日**：ディスクユニオンぴゅう淵野辺店 神奈川県相模原市相生2-1-7☎0427（52）0647 天外魔境真伝 29日13：00 30日15：00 詳しくは電話で、お問い合わせ下さい。

※また、NEO・GEOゲーム大会の情報を募集します。詳しくは編集部まで電話で。

●イベント情報

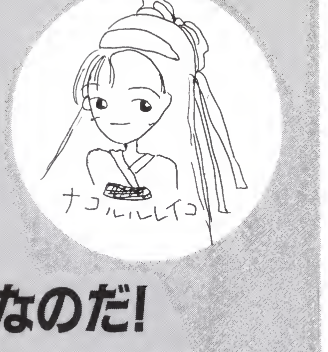
9月6日六本木ヴェルファーレで『コスパ』が開催されます。詳しくは、㈱ブロッコリー「コスパ実行委員会」☎03（5387）6781（月～金10：00～17：00）

●テレフォンサービス一覧表

SNK 東京☎03（5275）6200 大阪☎06（339）0110［AM9：00～PM5：00（月曜除く）］／**ADK**☎048（775）2347／**テクノスジャパン**☎03（5343）5605／**ザウルス**☎03（3222）1734／**ビデオシステム**☎075（723）1544／**データイースト**☎03（3398）5317／**ビスコ**☎03（3554）0124

イラスト／千葉麗子





第2回 チバレイのゲームウォッチング

真サムは偉大なゲームなのだ！

1日で6万円のモウけ！ 癖になってしまいそう

こんちわ。チバレイです。元気だった？・・チバレイはちょっぴり、ゆううつ。なんでって？ 最近、世の中ぶっそうじゃない。みかけによらないっていうかもしれないけどさー、チバレイもちょっと小心なところあってさ、仕事以外あんまり、家から出ないのよね。だから、何だか頭にクモの巣がはったみたいで、気分が晴れないの。

恋人は？ なんてお便りくれた人もいたけど、こんな感じだからプライベートでもなーんにもなくてさ。年頃の女の子とは思えないよね。

でも、仕事では楽しいことばかりだよ。この間、フリマックっていうマッキントッシュ関連のモノのマーケットいったんだけど、すごく面白かった！

いろんな人が、いろんなモノを持ち寄る、いわゆる青空市なんだけどさ、マック関連のモノだけじゃなくて、古いゲーム機やソフトなんかも並べてあるんだよ。わけのわからないジャンク品まであるしさ。ホント、おンもしろいんだよー。大博物館って感じ。

それに、デパートみたいに整然としてないのも楽しかった。デパートって、あれは何階でこれは何階ってきっちり割りふりされてるしさ、ちょっとみてると、店員がよってきて、「何かお探しですか」なんて聞くじゃない。探す楽しみがないんだよね。だから、欲しいものを自分で探すっていいもんだなと思った。

それに、チバレイも自分の店出ししたんだ。家でほこりかぶっていた古いゲームなんか並べてさ。そしてら、その売り上げがナント、1日で6万円！ 何だか癖になりそうだよね。いらないもの並べただけで、こんなにモウかるなんてさ。でも、おいてたら売れたってわけじゃないんだよ。チバレイ結構、がんばって売ったんだから。声だって張りあげたしさ。

〝モノを売る〟って大変だなあ、と改めて思った。お客さんにその品物はいいんだよ、おもしろいんだよってわかってもらわないといけないわけだからさあ。テレホンショッピングみたいにブラウン管の向こうに商品があるんだったら、ごまかしもきくんだろうけどね。

それに、買ってくれたお客さんがチバレイのゲームやってくれてるの想像するとなんだか楽しくなる。

次の時もまたいくんだー。みんなもおいでよ。

動物連れて闘えるから真サムは超お気に入り

「大自然のおしおきですっ！」このセリフ知ってる？

真サムライスピリッツのナコルルの決め台詞なんだけど、チバレイの好きな台詞のひとつなんだ。真サムになって、生駒さんの声もパワーアップしてるし。勝ちポーズもキマッてる。この言葉聞きたいから、真サムやることもあるぐらい。

ナコルルは曲も大好きなんだ。かわいいじゃない。もちろん、チャムチャムの曲も好きだよ。チバレイが声やってるから、やっぱり、ひいきにしちゃう。

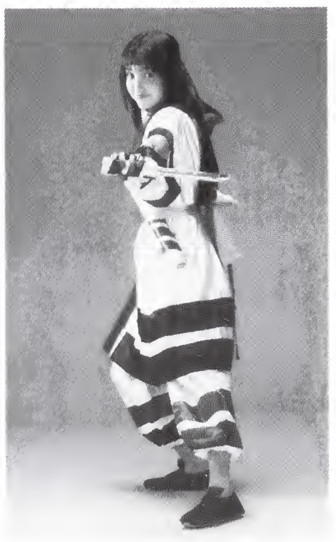
チバレイ、真サムのエンディングほとんどみてるんだけど、勝ちやすいのは、やっぱりアースクエイクだね。エンディングみてないのは、シャルロットと幻庵だけ。いつもラスボスのミズキで負けてしまう。チバレイにはこのキャラ向いてないのかな。いちばんEASYでやってるのになぁ。何かコツがあったら教えてね。

それから、全然関係ないんだけど、〝真サムライスピリッツ〟なのに、ホントに侍ぽいのって、4人だけだよね。あとのは、刀だけじゃなくて変な武器ばかり使ってるしさ。おっかしいよね。

でも、やっぱり真サムはすばらしいと思う。キャラが動物を連れてるじゃない。いいよね。動物好きのチバレイとしてはたまらない魅力。

もしかして格闘技ゲームで動物使ったの、SNKさんが初めてなのかな？ そうだとしたら、マジすごいよね。

だけど、最後にひとつ不満！ ミズキの連れている犬みたいなの、ガルフォードのパピィの色が変わっただけじゃん（つまんない〜）。


「ナコルルーっ。かっこいいだろ」

疲労回復には半身浴がバリ効果あるよ〜ん

仕事にゲームに（？）疲れた人に、とっておきの疲労回復法をお教えしよう！ チバレイも仲良しのたまみちゃんに教えてもらったんだけど、お風呂にお湯を半分（心臓の下の位置まで）ためて、半身だけつかるのね。けっこう気持ちいいんだー。腰の痛みもとれるし、生理痛の痛みもとれるし（クス！）、いうことなし。それに、サウナの役目もするんだよ。でも、調子にのって入ってると、汗がどんどん出るから、骨だけになっちゃうよ（笑）。

それから、お便りたくさんありがとう。次号以降で答えていくからね。じゃあ、また。

チバレイに質問や悩み相談がある方は、ネオジオフリーク編集部〝チバレイ〟係まで。

読者通信欄

ようこそ！パオパオカフェへ

パンチ！パンチ！

今号もネオジオフリークへのみなさんの要望を紹介するこの「パンチ！パンチ！」からスタート。

えっ？　『ところで、あの「読者の広場」っていうチンプなタイトルはどうしたの？』って？　そーなのです。今号からこの読者ページは、「読者通信欄～パオパオカフェへようこそ！」にタイトルを変更しました。

まぁ、特に理由はないんだけれど、とりあえず今後ともよろしくね!!

バッシュの潜在攻撃は本当にないですか？

2号のネオジオフリークにフランコ・バッシュの潜在攻撃はないということが載っていましたが、アンディの潜在攻撃と同じコマンドで出せますよ。

なぜフランコ・バッシュの潜在攻撃はないことになっているんでしょうか？

●野沢邦明さん（愛知県）

編：アンディと同じコマンドでは、バッシュの超コンビネーションは不完全なものしか出ません。正しくはそのあとにすぐ、↓↙←＋Aと入力します（1回で入らない場合は何回か入力してね）。ただし、ジョー、ボブ、ギースの3キャラと、画面端という条件つきでホンフゥにしか入りません。威力はゲージマックス状態から9割方まで減ります。

ちなみに、秦崇秀の潜在攻撃は、一定の間合い（名前が光るので分かるよん）で、↓↘→←＋CDですが、相手の協力（何と当たるポイントまで後退する）がなければ入りません（トホホ…）。威力は超必殺技よりやや大きい程度です。二人の潜在能力がないといったのは、SNKの公式のコメントに合わせたためです。理由は不明ですが…。（片）

TVCMの時間帯やチャンネルを教えて

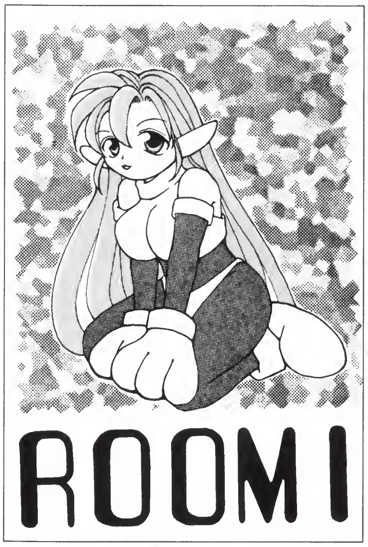
今回は「SNK公認オフィシャル情報誌」ということで、ぜひともお願いしたいことがあってペンを取りました。

それは、「ネオジオCDソフトのTVCMが流れる番組（時間帯やチャンネルだけでもよいのですが）を載せていただきたい」ということなんです。

最近TVで流れていた「餓狼伝説3」のCMをビデオに録りたかったのですが、いつ流れるのやらさっぱり分からず、結局できませんでした。

また、昨年流れた「真サムライスピリッツ」のCMを友人がどうしても録りたかったらしく、SNKに電話したのですが、結局分からなかったそうです。

たかがCMと思われそうですが、好きなキャラが実写で動きまわる映像は、ゲームファンにとって非常に貴重なものだと思うんです。どうかよろしくお願いします。特にK・O・F'95のCMは何としてもビデオに収めておきたいの



●PN／奈紗（北海道）　イラスト競争率が激高いルーミなのだぁ！　レタリングも上手いっスね！



●PN／彩香舞（兵庫県）
せっかく髪の毛とか描き込んであるんですから、なんなら封筒でも…



●PN／桜桃梅李（神奈川県）　ルーミ一家大集合…え～と…だれか足りないような…。次回はムサファーなど…なんちて。



●PN／唯鷹雄（福島県）
ナコルルはRPGで出るらしいんで買うしか！王虎のEDなら泣けないっスよ（笑）



●PN／景徳鎮（埼玉県）
新ヒロインの座を虎視眈々と狙うマリー…いいっス。上着がなければもっといいっス。なんちて…



●PN／孫明・S（埼玉県）　うぅ～む…いつ見てもお上手で…ちなみに初代「餓狼」は編集部でも対戦が燃え燃え！

で…。
　話は変わりますが、K・O・F'95の広告は落ち着いた感じで格好いいですね。でもあの京ちゃんが一瞬だけ羅将神ミヅキに見えたのは私だけでしょうか？
●PN／奈紗（北海道）

編：'95のCMはオンエアの日時やチャンネル等がまだ決まってないでしょうから、実際に流れる頃になったらSNKに確認し、イベント情報のコーナー（新設検討中）に掲載します。真サムや餓狼3は、残念ながらもうCMを流すことはないでしょう。餓狼3のCMシーンの入った5分間のデモビデオなら編集部にありますが…。（K）



●PN／かむにゃ（愛知県）　男前のテリー兄貴。しかし、ゲーム中はアンディにつらくあたる…何が彼をッ！

ボブサマーってなーに？風雲のダメージ一覧は？

　ネオジオフリーク、不満だぞ。餓狼伝説3の攻略マニュアルでは不充分です。コンビネーションアーツって技名とか、ダメージ値ってないんですか？「ボブ・サマー」ってどんな技ですか？取り説に載ってないので、コマンドも分かりません。ボスのコマンド技も分かりません。コマンド技や投げ技も必殺技と同じように大事なんだから、同等のあつかいにしてください。
　風雲黙示録もダメージ一覧がないのは不満です。次号では必ず載せてください。
　あのダメージ一覧がネオジオフリーク創刊号を買った決手だったのに、あれがないなんてあんまりイミないぞ、この雑誌（ちょっといい過ぎ）。でもマジで怒ってる!!
●PN／攻略本買太郎（東京都）

編：コンビネーションアーツの名前が抜けていて申し訳ありませんでした。ただCアーツのダメージ値はありません。ボブサマーを含む投げ技、連携技、接触技、コマンド技などの名称とコマンドは別表の通りです。それから風雲黙示録ですが、ダメージ値一覧は当初より載せる予定がありませんでした。今後は極力ダメージ値も掲載するようにしてゆきます。最後に風雲黙示録



●PN／ぐみ（東京都）　私もあのセリフには少々戸惑ってしまいました。あまつさえテリーのアンディへのセリフ…そこまで言わずとも…。

餓狼伝説3全キャラコマンド入力技一覧

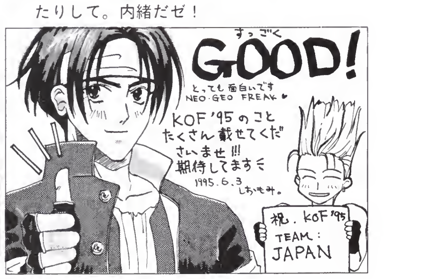
技名	コマンド
テリー	
バスタースルー（投げ技）	→＋C
バックスピンキック（コマンド技）	→＋D
アッパー（〃）	↙＋C
アンディ	
内股（投げ技）	→＋C
浴びせ蹴り（コマンド技）	→＋D
ジョー	
ジョースペシャル（投げ技）	→＋C
膝地獄（接触技）	→＋D
スライディング（コマンド技）	↘＋D
ジョーソバット（〃）	←＋D
バーチカルアッパー（〃）	←＋C
フランコ	
サンドバスター（投げ技）	→＋C
バックトルネード（コマンド技）	→＋D
ボブ	
ファルコン（投げ技）	→＋D
スライドヘッドバット（コマンド技）	→＋C
J.アンダーキック（〃）	空中で↘＋D
ボブサマー（〃）	攻撃を受けたことによる硬直解除時にレバーニュートラル～↑＋C
双角	
無間地獄投げ（投げ技）	←＋C
無道縛り投げ（〃）	←＋D
昇天殺（〃）	空中で↙or↓or↘＋C
地獄門（連携技）	←＋D・D
錫杖上段打ち（コマンド技）	↙＋C
マリー	
ヘッドスロー（投げ技）	↘＋D
バックドロップ（〃）	クイック時レバー1回転＋C
アキレスホールド（連携技）	↘＋D・D
フェイスロック（〃）	クイック時レバー1回転＋C・C
ステップローリング（コマンド技）	→＋D
舞	
風車崩し改（投げ技）	→＋D
夢桜改（〃）	空中で↙or↓or↘＋C
龍の舞（コマンド技）	←＋D
ホンフゥ	
バックフリップ（投げ技）	←＋C
経絡乱打（接触技）	←＋D
踏み込み側蹴（コマンド技）	→＋D
ギース	
真空投げ（投げ技）	↘＋C
虎殺投げ（〃）	←＋C
裏雲隠し（〃）	↗＋C
絶命人中打ち（連携技）	←＋C・C
絶命必中絞め（〃）	↗＋C・C
虎殺掌（接触技）	→＋D
電光回し蹴り（コマンド技）	←＋D
山崎	
倒し（投げ技）	←＋C
チョーク（連携技）	←＋C・C
パチキ（接触技）	→＋D
踏み込みブン回し（コマンド技）	→＋C
崇秀	
発勁龍（投げ技）	→＋C
龍回頭（コマンド技）	↘＋C
崇雷	
発勁龍（投げ技）	→＋C
龍回頭（コマンド技）	↘＋C


●PN／お助け同心桐生楓（兵庫県）　イヤ、やはり彼の場合、先祖がアレですからねぇ。血筋ってヤツですか？



●PN／森村そよぎ（埼玉県）　いやぁ～早くも「3」のイラストが来てますねぇ～。かく言う私も昔ロー◯イストだったりして。内緒だぜ！


●PN／すずみやゆきる（福岡県）　なんだか胸元が「せくしぃ」なユリちゃん…。そんなに高いスか？



●PN／しおもみきゅうり（熊本県）　'95は公認の名にかけて今月から強化月間！　ところでゴローちゃんはどこへ？　シニですか？（泣）

の紹介＆攻略は一応前号で終了しました。（片）

アーケード版でのボスキャラ使用に反対!!

6月4日の東京おもちゃショーで、新作の「ワールドヒーローズパーフェクト」のアーケード版でディオをマイキャラで使っていた人に私は腹が立ちましたよ。闘い方がものすごく汚いんです。

画面の端に追いつめて、連続技を叩き込んで、弱ったところへ究極奥義でフィニッシュといった闘い方です。

対戦でそんな闘い方をしてそんなに面白いのでしょうか？ものすごく情けないです。

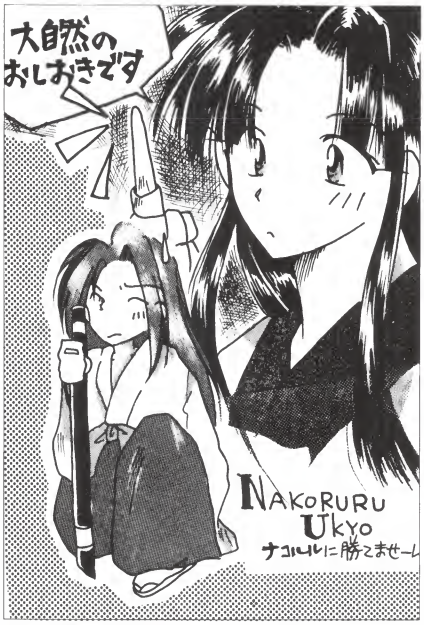
ボスキャラを使いたいのは分かりますが、アーケード版で使うのは私は絶対反対です。

特にゲーム初心者がそんな場面に出くわしたらますますイヤになりますよ。

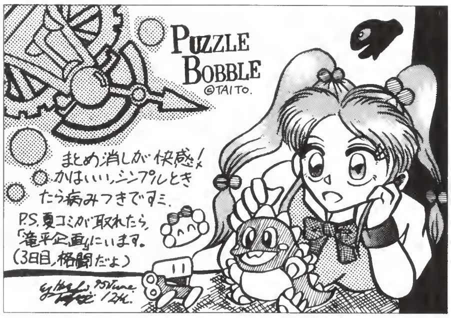
勝つためなら追いつめ攻撃はいいのですか？　どうか教えてください。

●PN／本屋の店員（千葉県）

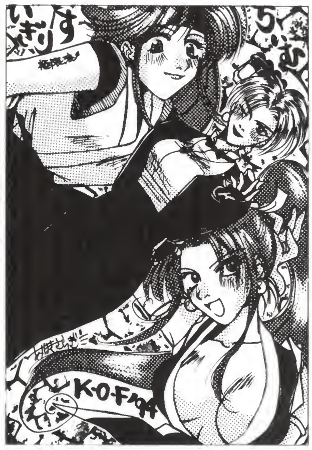
編：格闘ゲームのマナーは、ゲーマー個々の考え方に依存しているのが現状です。いろんな人がいるから、イヤな目にあうこともあるでしょうが…。しかしアーケード版でボスキャラが使えるというのは、問題あるかも…。（片）



●PN／橘真央（佐賀県）
そうスか？　やっぱりCPU戦と言えば王虎でしょう。出現、即、捨てゲー（笑）。



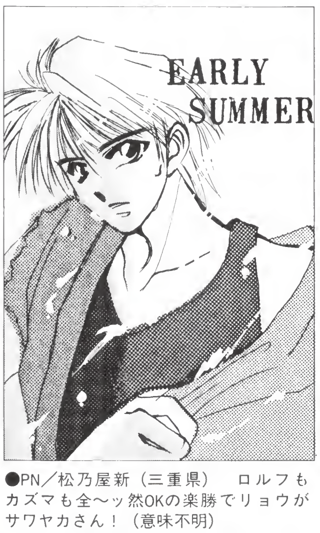
●PN／妙島浩文（三重県）　やっぱ格闘モノのイラストは強いっスからねぇ…よかったら２P十兵衛のコスプレ写真も送ってくださいね。


●PN／東如月（京都府）
'95で再結成の女性格闘家チーム！
俺のラッキーを、ラッキーを返せええぇ〜!!


●PN／フィーバー氷露（千葉県）　…つい先日、編集長らとパチ屋へ。結果、全員負け。オイラの馬鹿馬鹿馬鹿ッ！



●PN／長瀬智子（福島県）　う〜む…唐突に思ったんですが、テリーの先祖はガル…ンなわけないっスね。



●PN／松乃屋新（三重県）　ロルフもカズマも全〜ッ然OKの楽勝でリョウがサワヤカさん！（意味不明）



●PN／反町菩葡（京都府）　いやぁ〜、ギース様はシブシブっスよねぇ。いっぺんスーツで闘って欲しいっス！

クセになる4コマ

テリーとサル　その１



●PN／みずきさら（兵庫県）

サルまねをテーマにした、かなりありがちな作品。しかしこれを「よくありがち」で済ますには、あまりにも惜しい気がする。プリチーな作品だ。

テリーとサル　その２




●PN／みずきさら（兵庫県）

すでに「テリーとサル　その１」でコメントしてしまっているので、この２に対して別のコメントはない。どーしよー…。

今月のオーバースウェー攻撃

ネオジオの楽しい遊び方や、その在り方などをみんなで考えてみようという超真摯&激オチャメなコーナーがこれ！ 今　何が楽しく、何が必要か?どんどんオーバースウェーするのだ!!

対戦を盛り上げるためにはコンシューマー先行発売も

最近ネオジオの格闘ゲームの対戦がひと頃ほど盛り上がらなくなったのは、ゲーセンにゲームが出てすぐに、家庭用が発売されるからではないでしょうか。

一ヵ月くらいで家庭用が出るのなら、あえてゲーセンで金を使うこともないと誰でも思うでしょう。

そもそもゲーセンの対戦台というのは（ネオジオに限らず）、熟練したゲーマー同士の他流試合の場だと思うんです。それがまったく慣れないうちに他流試合をやって、うまくなったころには自宅でCPU相手にひとりでプレイするなんて、何だか順序が逆じゃないかという気がします。

最近はネオジオ以外のゲームもほとんどが移植されるので、他の格ゲーも対戦の盛り上がる時期がどんどん短くなっているような気がします。このままでは、先が見えてしまうのでは…?

そこで提案なのですが、ちょっと大胆かもしれませんが、例えばゲーセンより家庭用を先に発売するというのはどうでしょう？ つまり自宅でうまくなって、ゲーセンで他流試合をする！ みなさんはどう思いますか？

結局のところ、「待ち」や「ハメ」も中途半端な技術で勝ちにいくからだと思われるのですが。

移植の必要のないネオジオなら、家庭用先行発売も可能だと思います。

ゲーセンの経営者はどう思うか分かりませんが、長い目で見れば、その方がインカムも上がるような気がします。

●H・Mさん（東京都）

編：確かに理屈からいえば、H・Mさんのいう通りですね。まず家で練習して、次にゲーセンで試合。理にかない過ぎてます。ゲーセンのゲームが、ゲーセンだけでプレイされるという時代ではありませんし。それからやはりゲーム大会なども、大規模なものが数多く開催されると、より盛り上がってくるでしょう。みなさんの意見をお待ちしてます。

（K）



●PN／暁・美龍（滋賀県）　うっ！ ドキドキ…。ちなみに実はキムさんのイラストはあんまり来てません。狙うしか！



●PN／杉崎亮（広島県）
なぜかガルっつーと軽いイメージが（セリフね）…。でもこのガルはビシっと決まり！



●PN／今西翔（東京都）
やっぱり真のテリー使いは永久連続技もナシ！ 起き上がりタンク空振りで華々しく散っていく…なんちて。

■メーカーへの要望

ハドソンさんに強く要望します。天外魔境真伝にぜひマントーを登場させてください。私は隠れキャラで結構です。あの千葉繁さんの声を聞かないと夜も眠れません。

●PN／狼牙-ZO（北海道）

今までの天外シリーズのキャラは全部出演しているので、当然マントーの登場も考えられますね。　（ハドソン広報）

ソニックウィングス2の最終ボスに「マンボウ」が出ると聞いたのですが、どうしたらマンボウが現れるのですか？

●PN／TOMAKO（岡山県）

今までの2倍お金を使ってください…、としかいいようがありませんね（苦笑）。

（ビデオシステム広報）

編：出るのかどうか分からないけど、いずれにせよ「出し方」というのはないようですね。　（浦）

サミー工業さんへの要望です。あの名作シューティングゲーム「ビューポイント」の続編の発売に期待しています。

●M・Kさん（兵庫県）

残念ながら、今のところその予定はありません。

（サミー工業広報）

編：同意見の人は、サミー工業宛てにどんどん嘆願書を出そう！　（浦）

SNK様に質問です。K・O・F'94では、ユリ・サカザキの技が全体的に弱体化していませんか？ ぼくはユリ・サカザキ様の大ファンです。

●PN／飛燕鳳凰脚（岡山県）

'94で全体的にいえることですが、既存のチーム（龍虎の拳や餓狼伝説シリーズなど）のキャラは、強力な必殺技を持っている場合が多いので、新キャラとのバランス取りに大変苦労しました。弱くなったと感じるのは、そのせいではないでしょうか？ 別にユリちゃんが強くなることを自粛しているわけでも、手抜きをしているわけでもありません。

（SNK広報）

コナミの「ときめきメモリアル」をネオジオCD化して欲しいのですが。

●H・Yさん（大阪府）

コナミの「グラディウス」シリーズをネオジオCDに移植して欲しい。

●PN／23歳・会社員（富山県）

その予定はありません。また、ネオジオに参入する予定も特にありません。

（コナミ広報）

編：つ、冷たいな〜、ハヤ○カさんってば…。まぁ、聞く方も聞く方だけどね…。ところで、編集部にCD化のリクエストがもっとも多かったビデオシステムの「対戦アイドル麻雀 ファイナルロマンス2」は、今号でも紹介しているように、7月にネオジオCDとして発売されることになりました（対戦はできないが）。一応推奨年齢18歳以上ということなので、よろしくね！ ピュー!!　（片）

〈2号のお詫びと訂正〉
P120〜121／ビリーのイラストがジミーのイラストになっていました。お詫びして、訂正します。

ネオジオ解体新書

ネオジオの魅力に迫りまくるスウィートでジューシーなお便りを紹介!!

ネオジオ格ゲーの魅力はスタッフの遊び心♡

ネオジオの格ゲーの魅力。それは何といっても開発スタッフの「遊び心」でしょう。

確かにゴチャゴチャと難しいシステムの多いネオジオの格ゲーですが、それは本物の格闘に近づこうとした結果であると、私は思ってます。

餓狼伝説3のオーバースウェーや、クイックスウェー、真サムのBCによる武器避け(?)や伏せ、WHPのガード崩し…。あげていったらきりがないんですが、とにかく実際のファイトに近づけようとしているように私は思うんです。

すべてのシステムがプレイヤーに受けようと受けまいと、とにかく思ったことをやってみる。そういう意気込みがゲームから感じられます。だから私は、ネオジオの格ゲーが好きなんです。

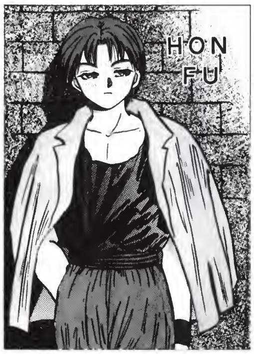
これからもドンドンみんなを驚かせてくれるゲームを各メーカーさんに作っていただきたいと思っています（でもあまり難しくしないでね）。

●佐藤清美さん（石川県）

編：確かにネオジオのゲームには、そういった実験的な感じのゲームが多いですね。WHとかは毎回システムごろごろ変えて、その典型ではないでしょうか。う〜ん、でも面白い♡ (山)



●PN／しゅう（長野県）
やはり京サマもジョーを見習ってパンツ…もしくは、せめて夏服くらいは…。



●PN／JIMMY（兵庫県）　最近、イラストなどのホンフゥ人気が急上昇です！　誰か双角を…駄目だろうな…。



●PN／乙姫英秋（京都府）
これはサイコソル…いや、服を見るとK・O・Fですね。ちなみに電話はしませんが、もしもの時のために…



●PN／エロくうみ（千葉県）
意味深な舞…ミルキーウェイ…昔、そんなパチンコ台があったような…（失礼）。

クセになる4コマ

教育って何だ!?



餓狼伝説3には出なかったものの、相変わらず根強い人気を誇るキム。K・O・F'95でもうすぐ会えるが、こんなズルい逃げ技を持っているかどうかは知らない…。

●PN／坂本いずみ（埼玉県）

新作も爆進だ！



呂布は今回もおヨメさんを探しているのだろうか？　良子の「や！」というのが可愛い。前号では広島県としてしまって、申し訳ないでごわす。

●PN／城弥広己（鹿児島県）

今月のコスプレ

リムルル

道上晃子さん（岡山県）



●6月4日撮影のリムルル。扇子は修学旅行の時に中国のオジサンに「大自然」と書いてもらったものらしい…。

NEO・GEOキャラ人気投票中間発表！

テリー、辛くもトップ！しかし背後に京の足音が…

「NEO・GEOキャラ人気投票」の中間結果を発表しよう。

様相は別表の通り、テリーと京の一騎打ちムードだ。

3位と健闘してはいるが、幻十郎も2位の京には69ポイントもの大差をつけられている。締切り（8月5日）まで残り1ヵ月を切ったことを考えると、これはかなり厳しい状況といえそうだ。

その幻十郎に僅差で続くギースも大健闘といえるだろう。ただし牙神、ハワード両氏とも、5位・舞、6位・ナコルルと人気女性キャラにピッタリとマークされた格好で、ともに現在のポジションを保てるかどうか微妙なところ。

以下キム・カッファン、覇王丸、ユリ・サカザキ、ジョー・ヒガシと、ベスト10はまぁまぁ…、順当な（？）顔ぶれが並んだ。

それにしても、右京、ガルフォード、アンディなどは、意外と人気になっていない。

締切りまであとわずか。お気に入りのキャラが深く潜航している未投票の人は、ラストスパートがかかるよう、がんばって投票しよう！ イラストも受けつけてるゾ!!

発表は9月10日発売のネオジオフリーク第5号で！

NEO・GEOキャラ人気投票の中間上位順位

順位	キャラ	ポイント
①	テリー・ボガード	232P
②	草薙京	195P
③	牙神幻十郎	126P
④	ギース・ハワード	115P
⑤	不知火舞	109P
⑥	ナコルル	103P
⑦	キム・カッファン	96P
⑧	覇王丸	83P
⑨	ユリ・サカザキ	78P
⑩	ジョー・ヒガシ	58P
⑪	麻宮アテナ	54P
⑫	ブルー・マリー	51P
⑬	服部半蔵	40P
⑬	ラルフ	40P
⑮	リョウ・サカザキ	39P
⑮	ロバート・ガルシア	39P
⑰	チャムチャム	37P
⑱	橘右京	32P
⑱	ボブ・ウィルソン	32P
⑱	ホンフゥ	32P
㉑	ガルフォード	31P
㉑	シイ・ケンスウ	31P
㉓	出雲良子	28P
㉔	山崎竜二	27P
㉕	ジャンヌ＝ダルク	26P
㉖	アンディ・ボガード	24P
㉖	チョイ・ボンゲ	24P
㉘	シャルロット	22P
㉙	タムタム	21P
㉚	キング	16P
㉚	チャン・コーハン	16P
㉚	リムルル	16P
㉝	如月影二	15P
㉝	黒子	15P
㉝	ビリー・カーン	15P
㊱	キャプテン・キッド	13P
㊱	ルーミ	13P
㊳	秦崇雷	12P
㊳	真尾まお	12P

Q&A

舞の後ろの帯にぶらさがっている赤い玉は何ですか？ どんな役目を果たすのですか？●PN／ビンゴ（大阪府）

忍術を使う時に「気」を増幅させるための道具です。素材は水晶でできていて、磨く時に念を込めているんですよ。別になくてもいいんですけど、ないと体力の消耗が激しくなるのでつけています。

真サムライスピリッツの黒子の出し方と、必殺技のコマンドを教えてください。

●PN／N。K（秋田県）

プレイキャラとして黒子が使用できるのは、2P対戦時のみ。キャラ選択画面で、↑↓←↕→＋Aと入力する。

必殺技は、「黒子爆舞腕＝ダメージ中にABC」「黒子爆舞脚＝ダメージ中にBCD」「黒子偽刃投＝つばぜり合い中に↓」「黒子白旗陣＝→＋ABC」「黒子赤旗陣＝→＋BCD」「黒子絡旗撃＝→↘↓↙←＋A」「黒子撃放＝Cボタン連打」

以下8つは黒子八極弾で、「虎煌拳＝↓↘→＋A」「センペイ手裏剣＝↙ため→＋A」「覇王翔吼拳＝→←↙↓↘→＋A」「爆雷砲＝↙ため↓→＋BC」「メガスマッシュ＝↓↘→＋B」「暫鉄波＝↓↘→↘↓↙←＋A」「ブリッツボール＝↓↙←＋A」「ビーンボール＝↓↙←↙→＋BC」

武器破壊技は「黒子乱舞＝→↘↓↙←→＋AB」「黒子大乱舞＝→←↙↓↘→＋CD」そして「ぬいぐるみ＝↙↓↘→↓↘＋D」で全部だよん。

▼投稿規定▲

キャラ人気投票実施中！

●ネオジオキャラ人気ナンバーワンを決める投票を実施中。好きなキャラを3人選び、順位をつけてね。コメントやイラストの採用分には粗品を進呈。締切りは8月5日。発表は9月10日発売の誌上。

定例コーナーの募集！

●パンチ！パンチ！、今月のオーバースウェー攻撃、ネオジオ解体新書などテーマ別で。

●メーカーへの要望：意見や質問なども受けつけま〜す。

●Q&A：ネオジオに関する疑問を送ってください。

●キャラレター：好きなキャラへの思いをぶつけてね。

●イラスト：モノクロとカラー両方あるのでよろしく。

●クセになる4コマ：縦150㎜×横45㎜の比率で拡大も可。

●同人誌：掲載希望の同人誌とタイトル、サイズ、印刷方法、ページ数、金額及び支払い方法、サークル名、緊急連絡用電話番号（掲載しません）を記入して送ってください。掲載期限もあれば記入してね。

●今月のコスプレ：コスプレ写真を待ってます。

●募集コーナー：文通、サークルメンバーなど。

●売り買いコーナー：売りたい物、買いたい物、交換希望の物を募集します。ただし売買に編集部はノータッチです。

いずれも住所、氏名、年齢、職業、電話番号、コーナー名を明記の上、左記宛先まで。

〒112 東京都文京区水道2-13-2-201㈱芸文社分室 NEO・GEO FREAK編集部「○○コーナー」係

キャラ♡レター

愛しの京サマ…！殺されてもいい!!

愛しの草薙京サマへ（アブナイですね）。

ひとめみて、好きになった。ゲームの中の人なのに。

あなたになら焼かれてもいい。殺されてもいい。もー愛しくて愛しくて、たまらないのです。幻想をみてしまうくらい、私の心のあなたへ想いは強く、私の中であなたの存在は大きいのです。

KOF'95で再び、あなたに会えると思うと胸がはりさけそうです。

彼女がいても私は忘れられません。かなわなくてもいい、あなただけを見ていたい。そばにいたい…。あなたが好きです。もう紅丸もテリーも私の目には映りません。映るのはあなたの姿。草薙京様、あなただけです。

無理と分かっていても私の想い、貴方へ伝わりますように…。

ねえ、京サマ答えて…。

●PN／相楽葵（千葉県）

編：前号の「ジャンヌ様」に引き続き、この方もかなりきてますねぇ。このコラムはきてる人のきてるレターを載せるところが決め手なんですが、ますますエスカレートしていくようです。これからどうなってしまうのか、少しだけふ・あ・ん。でもどんどん、きてるおたよりをお待ちしてま〜す。

さて、京サマは一段とカッコよくなって、今年の夏もまたこの大会に参加してます。八神庵という強力なライバルがいるので、どうかお気をつけて…。（稲）

ユリ・サカザキ様の「余裕っチ」が最高!!

ユリ・サカザキ様へ

あなたの非常に美しい脚から出される飛燕鳳凰脚が、僕はものスゴーク、張りさけて死にそうなほど、ムチャクチャ超大好きです。

あなたのためなら、死んでも、何をされてもいいです。愛しています。

あなたのことを心の底から愛しています。

かわいくて、心が澄んでいて、声がキレイで、性格がよくて運動神経グンバツ!! もういうことはありません。

そして僕のもっともうれしい瞬間は、飛燕鳳凰脚でフィニッシュしたあとの、「余裕っチ」を聞いた時。

もー、何ともいえねーっす。

ラブリー、ユリ！

ユリちゃん、超々々々々大好き♡

●PN／飛燕鳳凰脚（岡山県）

編：毎号すっごくたくさんのおたより、本当にありがとうございます。飛燕鳳凰脚さんはユリ・サカザキ様一本のようですね。でも、他には好みのキャラはいないのですか？

私は結構気が多い方なので、京ちゃんに、竜二さん…と好きなキャラがいっぱい。節操がないのは、生れつきなんです。ほげ。（稲）

2号のお詫びと訂正〉P48／ジンギスカンの蒙虎[illegible]のコマンドが間違っていました。正しくはレバー右斜め下です。お詫びして、訂正します。

〈2号のお詫びと訂正〉P.123・中央写真／正しくは、ばたき（左＝紫ナコ）、いかか（右＝赤ナコ）でした。お詫びして、訂正いたします

文通&募集コーナー

●龍虎中心格闘ゲームサークル「龍虎通信」では常時会員様を募集中。80円切手同封で。〒577 大阪府東大阪市稲田本町2-16-14川楠恵美

●餓狼、K・O・F、龍虎好きで、ジョー・ヒガシや草薙京、山崎竜二が好きな人。文通しませうっ！ ヤオイとか危ないの好きでもOK。（別、にキャラは当てはまってなくても可）。当方13歳♀です。〒185 東京都国分寺市光町2-15-23中島優美

●千葉麗子の私設ファンクラブ・CNNでは参加者を募集。資料請求、問い合わせは下記まで。返信用切手不要。〒068 北海道岩見沢市北3条西7丁目6-32-2 CNN事務局・鎌田大介 TEL&FAX0126-23-9141

売買&交換コーナー

●買い／タカラの餓狼伝説パートーのUFOキャッチャー人形の舞、ダック、アンディ、ジョーを1つ千5百円前後で。W葉書か80円切手同封で連絡乞う。〒115 東京都北区浮間3-14-6 藤巻博

●買い／スタジオG-1の大張正己先生が手がけた餓狼伝説の同人誌を適価＋送料で。80円切手不要。〒010-16 秋田県秋田市新屋勝平町10-14田中あかね

●買い／「SNKゲームミュージック」（CD）。現在廃盤の'87年発売のもの。状態次第も極力高く買う。送料当方負担。まずはW葉書で。〒719-11 岡山県総社市総社2-1-31村上りか

●買い／「龍虎の拳2海外版ポスター」「三鷹市ナコルルポスター」（2種類）」を各5千円で（美品のみ）。画鋲跡ありのものは状態により2千5百～4千円くらいで。その他ネオジオグッズ（SNK）のものなら何でも。「どんな品質状態（詳しく）の何か」と希望金額を記入、返信用切手をつけて郵送で。締切なし。〒350-02 埼玉県坂戸市欠ノ上65-1 小島哲夫

●売り／侍魂、餓狼伝説のぬいぐるみ。80円切手同封で連絡乞う。リスト送付。〒340 埼玉県草加市柳島町820-5 大久保利之

●売り／「NG本体」9千円、「コントローラAEC」3千円、以下カセット「龍虎2」「餓狼SP」各3千円、「WH2JET」「FHD」「真サム」各6千円、「K・O・F'94」1万9千円、以下CD「クイズK・O・F」「ビューポイント」「ラストリゾート」各3千5百円。〒954-01 新潟県南蒲原郡中之島町大字中野中甲1683 大久保康裕

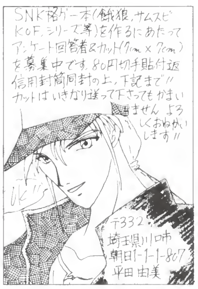
●交換／私の「真サム」「サムスピ」「K・O・F'94」「龍虎2」「FHD」の音楽CD（千5百円）と、貴方の「餓狼」「真サム」などのUFOキャッチャーの人形を。80円切手同封で希望品と人形リストを入れ連絡乞う。〒731-51 広島県広島市佐伯区美鈴が丘東5-1-21白石憲一





文通&募集





文通&募集

ネオジオ特選 同人誌コーナー

一刀両断



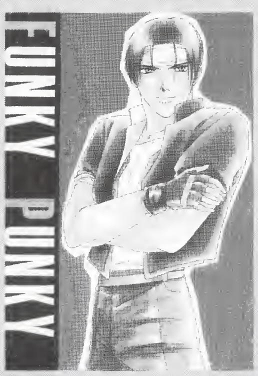
●真サムスピのギャグ本。牙神が赤ずきんちゃんに扮する「赤ずきん侍」が超爆笑モノ！／A5／オフ／28P／400円無記名小為替＋190円切手＋宛名シール／〒274 千葉県船橋市新高根5・15・7 渡辺ひとみ（発行：PEN銀図書館）

好き♥好き♥京さま



●京さま中心のK・O・F'94ギャグ本。猫の描いた京さま有（笑）。／B5／オフ／36P／600円無記名小為替＋宛名シール／〒464 愛知県名古屋市千種区千代田橋1・1・13・333長尾まなみ（発行：京さまを囲む会）

FUNKY PUNKY



●主に日本チームが不幸な目に遭う（笑）、K。O。F'94のギャグ本。／B5／オフ／32P／400円無記名小為替＋240円切手＋予備80円切手／〒340 埼玉県草加市神明2・8・10斉藤恵子（発行：F-RST DRAGON）

侍一番 忍者は二番



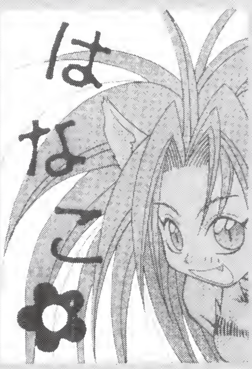
●PR：シャレの判る方におすすめしたいギャグ本です。笑ってやって下さい。／B5／オフ／32P／450円無記名小為替＋190円切手＋宛名シール＋予備80円切手／〒816 福岡県福岡市博多区東月隈5・4・3 熊谷陽子（発行：サムライオールスターズ〈A-KEI堂内〉）

無差別格闘奥義



●K.O.F'94のギャグゲスト本。一応オールキャラ。ベニえもん…（困）。／A4／オフ／36P／800円無記名小為替＋270円切手＋宛名シール／〒272 千葉県市川市市川南3・4・13・10藤田美津江（発行：ナックルBONばーず）

はなこ



●PR：ほぼ全キャラ登場のギャグ本ですが、シリアスもちょっとだけあり。幻×覇とかのヨコシマもちょっとだけあり（笑）／B5／オフ／36P／500円無記名小為替＋240円切手／〒663 兵庫県西宮市鳴尾町16・17・104平井奈緒美（発行：ハリウッドランチマーケット）

〈2号のお詫びと訂正〉P123・左上写真／「優勝したのは、らずる・東京都」とありましたが、優勝したのは千葉県在住のゆかちゃんです。お詫びして、訂正します。

新作ソフト発売予定リスト　（'95年6月13日現在）

◆NEO・GEO CD

タイトル	容量	ジャンル	メーカー名	発売日	価格
ワールドヒーローズパーフェクト	226M	格闘アクション	ADK	7月21日	¥8,800
アイドル麻雀ファイナルロマンス2	未定	麻雀	ビデオシステム	7月発売予定	¥78,00
天外魔境真伝	202M	格闘アクション	ハドソン	8月発売予定	未定
ゴール!ゴール!ゴール!(仮称)	126M	スポーツ	ビスコ	8月発売予定	未定
Mr.Do NEO(仮称)	50M	面クリアアクション	ビスコ	8月発売予定	未定
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	250M	格闘アクション	SNK	9月29日	未定
ソニックウイングス3	未定	シューティング	ビデオシステム	9月発売予定	未定
メタルスラッグ(仮称)	190M	シューティング	ナスカ	9月発売予定	未定
パルスター(仮称)	232M	シューティング	エイコム	9月発売予定	未定
バラエティー将棋(仮称)	未定	将棋	ADK	10月発売予定	未定
超鉄ブリキンガー(仮称)	170M	シューティング	ザウルス	11月発売予定	未定
真説サムライスピリッツ武士道烈伝(仮称)	未定	RPG	SNK	12月発売予定	未定
QP	未定	パズル	サクセス	96年1月発売予定	未定
超人学園ゴウカイザー	186M	格闘アクション	テクノスジャパン	未定	未定
ステークスウィナー	80M	アクション	ザウルス	未定	未定
神竜戦記	200M	格闘アクション	アステック21	未定	未定
キング・オブ・ザ・モンスターズ	55M	格闘アクション	SNK	未定	未定
アルティメット4	未定	アクション	フェイス	未定	未定
格闘バレー(仮称)	未定	スポーツ	ビデオシステム	未定	未定
超神拳(仮称)	178M	格闘アクション	ザウルス	未定	未定
ワールドツアーゴルフ(仮称)	186M	スポーツ	ナスカ	未定	未定
オールスターバレー(仮称)	未定	スポーツ	魔法	未定	未定
NEOアクションゲーム(仮称)	80M	アクション	ハドソン	未定	未定
ネオジオCDオリジナルRPG(仮称)	未定	RPG	ADK	未定	未定

◆NEO・GEO(カートリッジ)

タイトル	容量	ジャンル	メーカー名	発売日	価格
天外魔境真伝	202M	格闘アクション	ハドソン	7月28日	¥29,800
ソニックウィングス3	未定	シューティング	ビデオシステム	8月発売予定	未定
メタルスラッグ(仮称)	190M	シューティング	ナスカ	8月発売予定	未定
ステークスウィナー	80M	アクション	ザウルス	8月発売予定	未定
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	250M	格闘アクション	SNK	9月1日	¥29,800
パルスター(仮称)	232M	シューティング	エイコム	9月発売予定	未定
ゴール!ゴール!ゴール!(仮称)	126M	スポーツ	ビスコ	未定	未定
Mr.Do NEO(仮称)	50M	面クリアアクション	ビスコ	未定	未定
超人学園ゴウカイザー	186M	格闘アクション	テクノスジャパン	未定	未定

◆MVS(業務用)

タイトル	容量	ジャンル	メーカー名	発売日	価格
ソニックウィングス3	未定	シューティング	ビデオシステム	7月中旬	未定
格闘バレー(仮称)	未定	スポーツ	ビデオシステム	未定	未定
パルスター(仮称)	232M	シューティング	エイコム	未定	未定
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	250M	格闘アクション	SNK	未定	未定
ステークスウィナー	80M	アクション	ザウルス	未定	未定
超鉄ブリキンガー(仮称)	170M	シューティング	ザウルス	未定	未定
超神拳(仮称)	178M	格闘アクション	ザウルス	未定	未定

※価格は税別

※NEO・GEO CDの容量はROMカートリッジにおけるメガ数を示します。

CD/VTR/BOOK CD/VTR/BOOK CD/VTR/BOOK

餓狼伝説3 最強王座争奪戦

7月21日発売
SNK
PCVP-11692
¥1500（税込）

「餓狼伝説3」がゲームトーナメントビデオで登場！　12大ゲーム雑誌部門、一般ストリートゲーマー部門などに別れ、繰り広げられるバトル、優勝するのは果たして誰か？
見応え十分、研究に最適の対戦LIVEビデオ登場！



WORLD HEROES PERFECT/SNK ADK ADK SOUND FACTORY

7月21日発売
サイトロン
PCCB-00185
¥1500（税込）

進化を遂げたシリーズ最新作「ワールドヒーローズパーフェクト」のCDが早くも登場。未使用曲、未使用VOICE &S.E.を含むオリジナルサウンドを余すことなく完全収録初回特典にはCDケースサイズカラーステッカーが付いてくる。



風雲黙示録 ―格闘創世― 公式ガイドブック

発売中
アスペクト
A5版
¥1100（税込）

真のボス「真・獅子王」を含む11キャラクターのコマンドつき全技リスト、CPU攻略、対人戦攻略、設定資料、ダメージ値などの魅力あふれる情報満載。
この1冊で、『風雲黙示録』のすべてが分かる。

NOW PRINTING

ゲーメストムック vol.12 餓狼伝説3

7月10日発売
新声社
¥1280（税込）

SNKの格闘ゲーム「餓狼伝説3」の完全攻略本。
アニメーション映画「餓狼伝説」監督、大張正己をはじめとする有名コミック作家のキャラクターイラスト。ゲームを100倍楽しむための情報が満載！　餓狼ファン待望の1冊。

NOW PRINTING

マイコンBASICマガジン別冊 オール・アバウト餓狼伝説3

7月上旬発売
電波新聞社
A5判
¥1400（税込）

「餓狼伝説3」のスウェーライン、コンビネーション、連携技など、難解な新システムをわかりやすく説明。　データー解析、攻略はもちろん開発スタッフのインタビューや設定資料も多数掲載。初心者も上級者も満足できる1冊！

NOW PRINTING

NEO·GEO FREAK

次号（8月10日発売）予告

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

全チーム必殺技公開！

天外魔境真伝 ボスキャラ紹介＆対CPU戦攻略

ワールドヒーローズパーフェクト

ボスキャラを使用して対戦に勝とう!!

表紙 ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

GEIBUN MOOKS No. 145
NEO・GEO FREAK Vol.3

1995年7月20日発行（毎月発売）
第1版第1刷・定価580円（本体563円）
発行人／中西吉永
編集人／勝俣篤
発行所／株式会社　芸文社
〒170 東京都豊島区東池袋3-7-9
出版営業TEL 03-5992-2051
広告営業TEL 03-5992-2052
編集部／株式会社　芸文社　分室
〒112 東京都文京区水道2-13-2-201
TEL 03-5395-6314
FAX 03-5395-6315

印刷製本／三晃印刷株式会社

編集長／勝俣篤
副編集長／片桐誠
編集スタッフ／浦川正博　伊丹恭　山崎裕　稲葉祥子
広告営業部／砂山琢磨　印牧利昭　小林邦秋　内野与幸　葛西紀子　占部啓介　小林幹尚　梶敏也　織田倉啓　奥田雅弘　作花範男　中川真理子
デザイン／鳥貝なつみ　山田幸廣・山口勉（PRIMARY GRAPHICS）　根津修一　菅野誠一　早川知代子　北田晴美（APO DESIGN）
攻略スタッフ／ジェイケイ　DSP-たろりん　T-DEN　奥女中秀麿　修羅騎士鷹　モリスケ　風のFLN　ISHTAR　MAL-まりもちゃん　S,E,E-なっしゅ　カズー　G・ARM　ウェッピン＝イレーヌ

現像所／サカタインクス株式会社

協賛／株式会社エス・エヌ・ケイ

超編集後記

●らくだのこぶには何が詰まっているのだろうと子供の頃しきりに考えていた。ブカレストで会った姉妹はどうしているのだろう？　挽肉にアームチェアはよく似合う。ロスで夕陽！　えらで呼吸。（浦）

●今更言うのもなんだが、スタートレック（TNG）が終ってガックシ。LD発売で盛り上がっていただけに残念。

頭に来たので、テレビ局に屈強なホモの刺客を送ることにした。ガッデム！　（恭）

●野茂が大リーグで三振の山を築き、浦和レッズが好調。あとはジャイアンツの原がホームラン王をとれば私は幸せである。（原よ意地を見せてくれ）あっ！　自分、新人ですよろしくお願いします（山）

●何となくやって来たこの私。まだ不慣れな新人ですが、大好きなゲーム雑誌の編集ということで、毎日が楽しさいっぱい、夢いっぱい。先輩は優しい（？）し！　K.O.F.95、早くやりたい!!　（稲）

●またしても、この後記を書く羽目に。何を隠そう、私の本職はデザイナーなのである。毎号これを書くなんて話は最初なかったのに…。セリーヌの「なしくずしの死」は結構いける！　（鳥）

●攻略、WPで原稿、画面撮影と目に悪いことの連続で視力が低下しまくり。眼鏡が必要な一歩手前まできてしまった。目を休めなければ、と思いつつもゲーセンへ。目は大切にしましょう。　（J. K）

●今までマジメにこの超編集後記を書いていた私だが、周りのバカバカしいノリに合わせることにした。うをーっ、パルスター！ソニックウィングス3!!もっとシューティング!!!!　（DSP-たろりん）

●今号も読者の広場…じゃなくって、「パオパオカフェへようこそ！」でコメントする予定だったのに、授業の関係で遅れて編集部にやって来たら、もう作業は済んでいた。ちぇっ！　（奥）

●何の因果か今号から副編集長にされてしまった。宣告されたその夜、仕事の山に埋もれヒィヒィいっている自分の夢を見て跳ね起きてしまった。先行き不安なこの状態。何とかなるのかなぁー。　（片）

●今、全国のゲームセンターで、ネオジオ系のゲーム大会はどれくらい開催されているのだろう？　ゲーマーがその実力を発揮できる場を用意し、市場を活性化する…。ネオジオフリークに課された当面の目標は、高額賞金つきのネオジオゲーム大会開催か!?（K）

ソニックウィングス3

全10キャラの攻撃能力と前半ステージを大紹介！

シューティングファン待望のゲーム『ソニックウィングス3』の紹介もこれで3回目。
今回はキャラの攻撃能力と基本的なゲーム構成の説明、そして前半ステージの紹介をしたいと思う。

ビデオシステム	シューティング	容量未定
MVS 発売日未定 価格未定	カセット 8月発売予定 価格未定	CD 9月発売予定 価格未定



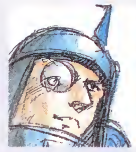
今回の『3』では各機体の個性がさらに強くなっている。キャラの個性や攻撃方法はもちろんのこと、最大パワーアップするまでの段階までもが、機体によって変更されている。

つまりパワーアップアイテムを3個取れば最大のキャラもいれば、5個取らないと最大までパワーアップしないキャラもいるというわけ。この他にも、ため撃ち可能な機体もあれば、スペシャルウェポンの初期装備数が違うなど、かなり個性的になっているようだ。

これ以外のシステムは、基本的に（縦スクロールシューティング、2人同時プレイなど）変わっていないのだが、1Pと2Pの組み合わせが「1」の時のように固定されることになった。つまり1Pが「真尾まお」の時は、2Pが自動的に「緋炎」になってしまうというわけ。

そうなるとステージクリア後に出るデモなどは、かなり固定されたものになってしまうが、今回はさらにキャラの個性が豊かになっているようなので残念がることはない。

ブラスター・キートン



キートンの兵器はニードルショット。段階が上がるたびに弾の横幅が広がるのが特徴。サブウェポンはドリルミサイルで、敵に突撃してめり込んでいく。そして、スペシャルウェポンは、巨大化したキートンが画面内を大暴れする豪快な兵器だ。とにかく一見の価値ありだ。



初期状態だと貧弱な感じだが…

初期状態

最強状態



最強状態になるとこんなに幅広の弾になる

- 戦闘機　F4Uコルセア
- メインショット　12.7mm機関砲（ニードルショット）
- サブウェポン　ドリルミサイル
- スペシャルウェポン　巨大キートン大暴れ
- 初期搭載数　2発／最大5発
- パワーアップ段階　L0〜L3

ブレイザーズ



ブレイザーズのメインショットは、初期段階では1方向。最強だと前3方向に弾を撃つことができる。サブウェポンは敵を勝手に狙い撃つ銃座。スペシャルウェポンは、宙返りしたあと、バラバラとミサイルを発射し、敵や弾に当たったら周りに爆風をまき散らす。



点集中タイプの兵器のように思えるが…

初期状態

最強状態



実は3方向タイプの兵器だったりする

- 夜間戦闘機　P61　ブラックウィドウ
- メインショット　20mm機関砲（3WAY）
- サブウェポン　4連装回転銃座
- スペシャルウェポン　タイニーティムロケット
- 初期搭載数　3発／最大7発
- パワーアップ段階　L0〜L3

緋炎



緋炎のメインショットはやはり「苦無」。段階が上がる度に弾数が増え、破壊力が増す。サブウェポンの鵺走は、ブーメランのようなもので敵を貫通する兵器。スペシャルウェポンは火の鳥に変身し、体当たりやAボタンで火の玉を吐いて攻撃できる。ちなみに変身中は無敵だ。



初めは棒状のレーザーだが…

初期状態

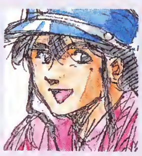
最強状態



最強だと手裏剣タイプの弾に変化する

- 戦闘機　零式艦上戦闘機52型丙
- メインショット　20mm機関砲（苦無）
- サブウェポン　鵺走
- スペシャルウェポン　科学忍法〝火の鳥〟
- 初期搭載数　2発／最大5発
- パワーアップ段階　L0〜L3

真尾まお



真尾まおのメインショットは、いつもと同じくラージショット。サブウェポンは誘導レーザーだが、誘導しにくい。スペシャルウェポンは毎度おなじみE・ウェイブ。少しだけ時間を止め、画面上の弾を消す。今回は攻撃力が少し上がり、Bボタンを押し続けるとバリアになる。



初期状態はみんなこんな感じなのだが…

初期状態

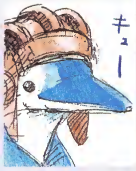
最強状態



強くなるとこの通り、かなり強そう

- 水上攻撃機　晴嵐
- メインショット　12.7mm機関砲（ラージショット）
- サブウェポン　誘導レーザー
- スペシャルウェポン　E・ウェイブ（タイムストッパー）
- 初期搭載数　3発／最大5発
- パワーアップ段階　L0〜L2

ホワイティー



ホワイティーのメインショットは、最強になってもあまり幅が広がらない。その代わりといってはなんだが、サブウェポンではたくさんの直進系ミサイルが発射される。スペシャルウェポンは、機体に巨大な水球をまとい敵に発射する。そしてすべてを貫通し、画面上端に消える。


貧弱なメインショットでも…

初期状態
↓
最強状態


最強になればこの通り破壊力満点!!

- 戦闘機　ポリカルポフ　I-16
- メインショット　20mm機関砲（ラージショット）
- サブウェポン　ディープサブマージ
- スペシャルウェポン　スクリュージェット
- 初期搭載数　3発／最大6発
- パワーアップ段階　L0〜L4

チャイカ&プーシカ



この機体のメインショットは、幅広の弾を前斜め2方向に撃ち出す。サブウェポンは、塔の形をしたミサイルを連続して撃ち出す兵器。スペシャルウェポンは爆弾のような4つの物体が画面中を動き回りながら、周りを破壊するヘンテコな兵器だ。ボタンを押してからのタイムラグも大きい。


最初は1方向にしか弾が撃てないが…

初期状態
↓
最強状態


最強時は2方向に弾を撃ち出す

- 戦闘機　IL2　シュトルモビク
- メインショット　23mm機関砲（ラージショット・2WAY）
- サブウェポン　塔型ミサイル
- スペシャルウェポン　スーパーマトリョーシカ（親子爆弾）
- 初期搭載数　3発／最大7発
- パワーアップ段階　L0〜L2

ホワイト卿&コウフル



この機体のメインショットは、以前と同じタイプの針を密集させたような兵器だ。サブウェポンでは、動きは遅いが大型の弾を発射する。最強時は大型ロケットに変化。スペシャルウェポンは、機体を急上昇後、急降下して大型爆弾を発射し、爆風内の弾のみを消しさる。


最初は細い弾しかだせないが…

初期状態
↓
最強状態


パワーアップすればこの通りだ

- 急降下爆撃機　Ju87　スツーカG型
- メインショット　7.7mm機関砲（ニードルショット・集中）
- サブウェポン　37mm機関砲／フリッツX
- スペシャルウェポン　1トン爆弾
- 初期搭載数　3発／最大7発
- パワーアップ段階　L0〜L4

マーカム



マーカムの機体のメインショットは、幅広の弾を横一列にして撃ち出すノーマルショットだ。サブウェポンでは、一度に大量の誘導ミサイルを吐き出す。そして、スペシャルウェポンはマーカムの自機が光り、周りの弾を消しさる変な兵器。今までにないタイプの兵器だ。


細い線のようなレーザーでも…

初期状態
↓
最強状態

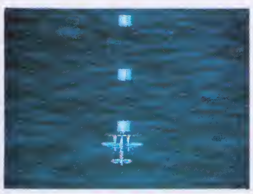

最強状態だと超幅の広いレーザーが撃てる

- 戦闘機　Do335プファイル
- メインショット　30mm機関砲（ノーマルショット）
- サブウェポン　neu　RLMロケット
- スペシャルウェポン　マーカムフラッシュ
- 初期搭載数　2発／最大4発
- パワーアップ段階　L0〜L3

アレックス&ピクタス



この機体のメインショットは初期の弾幅は狭いが、最強になるとかなり広くなる。サブウェポンはフワフワと動きながら敵弾を消す。スペシャルウェポンは、『1』からおなじみの爆撃機による援護爆撃。画面上の敵弾をすべて消すが、効果を発揮するまでのタイムラグがもっとも大きい。

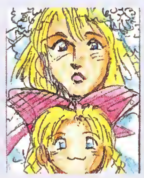

集中したような弾だが…

初期状態
↓
最強状態


強くなると、こんなに広がってくれる

- 戦闘機　ワールウィンド
- メインショット　20mm機関砲（ローリングショット）
- サブウェポン　阻塞気球
- スペシャルウェポン　グランドスラムボマー
- 初期搭載数　2発／最大6発
- パワーアップ段階　L0〜L3

エレン&シンシア



何とパワーアップアイテムを1つ取るだけで、メインショット、サブウェポンともに最強になる。1つ取ると取らないとでは判定、破壊力ともに大違いだ。サブウェポンは爆弾がバウンドしながら出る。スペシャルウェポンは弾を消しながらひたすら突き進み、画面上端で炸裂する大型魚雷。


初期状態でもサブウェポンが撃てて…

初期状態
↓
最強状態


アイテムを1個取ると最強状態になる

- 戦闘機　艦上攻撃機　ソードフィッシュ
- メインショット　7.7mm機関砲（ニードルショット）
- サブウェポン　ダムバスター
- スペシャルウェポン　特殊魚雷ハーフビークMK-14
- 初期搭載数　2発／最大7発
- パワーアップ段階　L0〜L1

戦いの場は第二次世界大戦

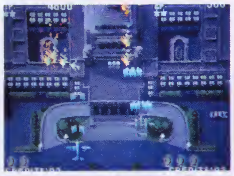
ルートの分岐次第でエンディングが変わる!?

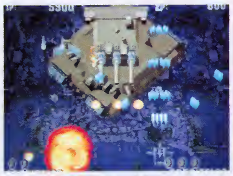

海で巨大ホバークラフトらしきボスを発見！

選んだルートによってエンディングが変わるという、マルチエンディングを採用している今回の『3』。
選んだルートによっても、かなり難しさが違うようだ。何といっても違うのが、登場するボスキャラの数。普通は1体だけしか登場しないのだが、ソ連要塞ステージに限ってのみ中ボス2体、大ボス1体の計3体も登場することが一応分かっている。
このことをふまえても、色々なエンディングを見るためには、あえて難しいステージも選ばなくてはならないかもしれない。
また今回、ステージ構成表に、現在分かっているボス名を掲載しているので、参考までに見てほしい。

東京

最初のステージは東京。次元のはざまから出現した敵と戦うところからはじまる。
最初のステージなので、敵の攻撃もあまり激しくなさそうだが、最後に出てくる巨大な戦車（零式超重戦車「ドニ改」）は圧巻。先行きが思いやられる。


国会議事堂らしき場所も戦いの場となる


ステージの最後に巨大戦車と遭遇。勝てるだろうか?

ドイツ軍港

ステージ名の通り、ドイツの軍港が舞台。軍港ということで敵からの攻撃は、船からのものが多そう。また写真を見る限りでは、中型の戦闘機も登場しているので、上下からの攻撃に悩まされそうだ。
最後に待ち受けるのは、装甲空母「グラーフ・ツェッペリン」。いかにも防御力がありそうな名前だ。


ドイツ軍港といえど戦闘機が出動してくる


海からの攻撃ももちろんある

北アフリカ砂漠

かのロンメルが戦った北アフリカ砂漠。砂漠ということで、出現する敵は戦車が多そうだ。このステージのボスは「バジール3」という名以外分かっていない。詳細が分かりしだい紹介しよう。


砂漠での敵の主戦力は戦車だ

ボーナスステージ

基本的には『2』のボーナスステージと変わらないように思われる。
しかし、前回よりも難易度がアップしているらしく、そう簡単には突破させてもらえないかもしれない。


ボーナスステージでは弾を撃ちまくれ！

グランドキャニオン

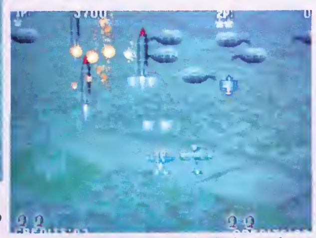
グランドキャニオンといえば、険しい渓谷。敵はどうやらアメリカの自然を利用し、巨大な要塞を作ったらしい。
写真を見る限りでは、戦闘機による攻撃よりも、渓谷に設置されている要塞の方が問題だ。
このステージのボスは巨大爆撃機「天瑞」。アメリカなのに、なぜ「天瑞」なのかという疑問だが、気にしない気にしない。

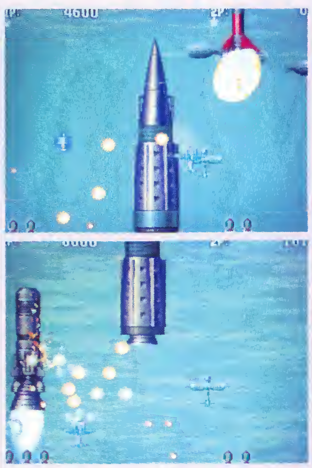

岩に目のようなものが見える。なんだろう？


渓谷の中に要塞を発見。破壊せよ！

ロンドン

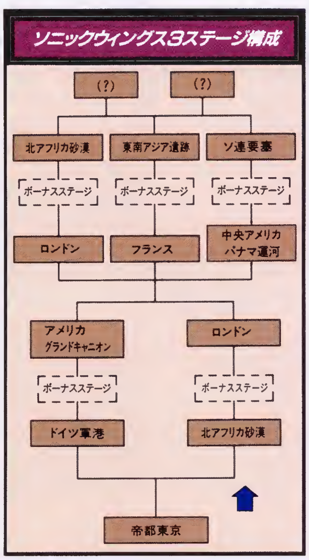
ロンドンステージの戦いの場所は、ロンドン上空。つまり出現する敵は、戦闘機やロケット類が多いように思われる。写真を見る限りでは気球も浮いている。やはり空中戦がメインらしい。
ロンドンのボスは巨大なロケット「V3ロケット」だ。どうやら何回も切り離し、最終形態になるようだ。


ロンドン上空はミサイルや気球がいっぱい


この面のボスは「V3ロケット」。結構大きいこのロケット分離パターンは見たことある

これから先のステージでは…

中央アメリカ・パナマ運河ステージでは、巨大戦艦「戦艦モンタナ」が登場。その先の超激戦区ソ連ステージでは中ボスが2体、親子機「スヴィエノ9」と浮砲台「ノブゴロド」が登場。そして、最後に大ボス要塞「マキシム・ゴーリキーI&II」が待ち受けているのだ。
名前が判明しているステージで、ボスの正体が分かっていないのがフランスと東南アジア遺跡の2つ。この2つに関しては謎に包まれている。



アイドル麻雀ファイナルロマンス2



何を買うかまよってしまう

©VIDEO SYSTEM　1995

ビデオシステム	麻雀	容量未定
MVS	カセット	CD　7月発売予定　¥7,800

NEO・GEOCD初の脱衣麻雀ついに登場だ!!　アーケード版を上回るグラフィックで完全移植。もちろんサウンドもグレードアップ。9人の美女がキミを待っている！

ついに!! あのファイナルロマンス2がネオジオCDで登場！

華麗な脱衣グラフィック

CPU側の持ち点をゼロにするか、3回勝つと1ステージクリア。1回アガるごとに相手は1枚ずつ脱衣していく。もちろん相手の持ち点をゼロにすれば残りのグラフィックはすべて見られる。またポーズ機能を使うことによってグラフィックスクロールを好きなところでストップできる。そして、9人全員に勝つと、エンディングと共にスペシャルグラフィックが表示されるのだ。

もちろん、アーケード版同様、キャラクターのデザインはGENSHO、よろず壱の両巨匠が担当。アーケードを越えた完全移植を実現している。

個性豊かな9人のキャラクター

ゲームルールは最初に登場する6人の女の子＋謎のボスキャラ3人の全9ステージを勝ち抜いていく2人打ち麻雀ゲーム。

この9人には打ち筋に個性があり、勝ち抜いていくごとに難度も上がっていく。

また、5人の声優が各キャラクターの声を担当。TVアニメでおなじみの篠原恵美、高田由美、兵藤まこ、西村ちなみ、久野くみこらの人気声優が、NEO・GEOCDならではの生音で語りかけてくる。必聴です。

ミニゲームでポイントを稼げ

3面、6面のクリア時にはボーナスポイントを獲得することができるミニゲームが用意されている。

左の牌と右の牌の数字の大小を当てるという単純なもので、3回のチャンスがある。1回当たりで千点、2回で二千点、3回で五千点のボーナスポイントを獲得することができる。特に6面クリア後にはボスキャラが控えているので、少しでも多くポイントを稼ぎ、より強力なアイテムを手にいれることがクリアへの近道になりそう。

また、NEO・GEOCDでしか楽しめないアルバムモードが採用されていて、1度エンディングを迎えると、この機能により次からはいつでも好きな時に全員のグラフィックを見ることができる。ファンにはたまらない機能といえる。

アイテムショップへようこそ

ステージをクリアすると、アイテムショップが出現する。そこでミニゲームや対戦でためたポイントで便利なアイテムを購入することができる。アイテムは全部で8つ。局面に応じて使いこなそう。


熱血少女は脱ぎっぷりもいいのだ


ピンクの下着がかわいいっす！


かなり、挑戦的な瞳の博美ちゃん


踊りが得意なおねえ様


さすがに、恥ずかしそうなミクちゃん


負けたら脱ぐのがルールなのだ

脱衣の友♡アイテムの数々

<牌交換シール>
不要な牌を交換できるお得なアイテム。　1,000 P

<VR透視ゴーグル>
相手の手牌が透視できる便利なアイテム。　3,000 P

<ドリーム海底くじ>
流局時にテンパイだとラストチャンスがある。　5,000 P

<ツミコミンVドリンク>
飲めば飲むほど強力なツミコミができる。
①役牌ツミコミ　8,000 P
②七対子ツミコミ　10,000 P
③三色ツミコミ　14,000 P
④混一色ツミコミ　18,000 P
⑤清一色ツミコミ　26,000 P
⑥役満ツミコミ　42,000 P

<ドラ出の小槌>
王牌がめくれてドラが増える不思議な小槌。　10,000 P

<メガトン立直棒>
リーチ1発でアガれる。　20,000 P

<緊急脱出ロケット>
相手のアガリ牌を宇宙に吹き飛ばし無効にする。　35,000 P

<スコア転送パイプ>
相手のスコアを半分無理やり奪いとる。　50,000 P

個性あふれるナイスバディな6人組

ロンドン帰りの帰国子女

伊藤えみり（18歳）



半年前にロンドンから帰ってきたばかりのオシャレな女の子。麻雀は覚えたてで、ルールがまだよくわかっていないらしい。とにかく同じパイを3つ集めるのが大好きなので、ドラがのると怖いが、あくまで運任せなのであまり実力はなさそう。
「麻雀って面白いからだーいすき♡　あっ！　それ当たりだよ！ラッキー」

超強気ディスコクイーン

浅倉麗奈（20歳）



近頃の男はだらしなくてバ○ばっかりとお嘆きのお姉様。しかしその反面、自分より強い男にあこがれているところがある。強気な打ち筋を身上として、得意のナキ麻雀を駆使して勝負をしかけてくる。「自信があるなら挑戦してくるといいわ。いつでも相手してあげるわよ。でもあなた私に勝てるかしら？　フフフフフ・・・」

胸の大きさNO. 1

布川ミク（18歳）



某有名ファミリーレストランでアルバイト中のポニーテールの美少女。登場するキャラクター1の巨乳の持ち主だが自分では普通だと思っている。しかし、こんなに胸が大きくて自分のパイが見えるのかと、余計な心配をしてしまうほどでかい。
「麻雀はメンゼンで打つ事が多いかな？　あなたとお相手できるのを楽しみに待ってます！」

汗がまぶしいスポーツ少女

池谷まりの（18歳）



とにかくスポーツが大好きで、ジョギング姿が眩しい元気な彼女は、毎日健康を保つために体を動かしている。運動神経抜群な彼女は、麻雀もスピード重視のナキまくり戦法で攻め込んでくる。
「麻雀は頭の体操、スポーツみたいなもんだ。う〜ん燃えてきたぞ〜！　ボクと一緒に明日に向かってファイトーイッパーツ!!」

天下無敵の制服少女

槙原博美（18歳）



父親が自分の高校の校長をつとめているショートカットの制服美少女。学校をさぼって、麻雀しようとはさすがコギャル。（死語？）
彼女はナキ麻雀が嫌いなので、メンゼン中心の打ちかたを得意とする。
「ガッコーつまんないから、私の部屋で麻雀やらない。この事はパパには内緒だからネ！」

チャンタ大好きフリーター

中条　瞳（20歳）



去年の春に短大を卒業をししたが内定がもらえず、しかたなくフリーターをしている。趣味は下着集めで、タンスの中はお気に入りのランジェリーでいっぱい。麻雀は女友達を部屋に呼んでよく打っている。得意の手はチャンタとなかなか渋い。
「私の部屋に遊びに来たら下着のコレクションを見せてあげてもいいわよ。待ってるわ」



STAKES WINNER 第二弾

成長していく馬が実在のコースを駆け抜ける！

ザウルス　アクション　80M

MVS	発売日未定	価格未定
カセット	8月発売予定	価格未定
CD	発売日未定	価格未定

コインをベットし、その増減だけを楽しむという従来の競馬ゲームでは物足りない。ただレースの結果を待つだけでなく、自分で馬を操り、自分の力で勝利を勝ち取りたい……。そんな方々のために、登場したのが、このステークスウイナー！

プレイヤー自身が、ジョッキーになりきって、自分で馬を走らせることができるというポジティブな競馬ゲームである。しかも、正確なデータにもとづいたコースで、リアル感あふれるつくりになっている。

前回はコマンド、アイテムを解説したので、今回はステージを紹介しよう。

ステージ紹介

ゲームの流れは実際に競争馬がたどる一生そのまま。3歳新馬戦から古馬になるまで12～15レースを勝ち抜いていく。3歳時のステージを紹介しよう。

●3歳新馬戦



『ステークスウイナー』一番最初のレース。コースは平坦で距離もそれほど長くないため、走り方のコツを覚えるには最適のレース。ここで優勝すれば、札幌3歳ステークスに進むことができるが、敗退すれば3歳未勝利戦にトライすることになる。


勝負の世界は結果がすべて

●3歳未勝利戦



3歳新馬戦で優勝できなかった場合、このレースに参加。他のレースは3位以内に入賞すれば、先のレースに進むことができるが、このレースは優勝しない限り先のレースに進むことができない。



新馬戦でのかたきはとった。

優勝できなかった場合（ただし、3位以内には入賞）は再度未勝利戦を走ることになるが、トライできるのは最大3回まで。

優勝できない場合はゲームオーバーとなる。

●札幌3歳ステークス



札幌でおこなわれる3つめのレース。新馬戦、未勝利戦を勝ち抜けば参加できる。基本的にコースの違いはないが、スタート位置が変わる。新馬戦、未勝利戦を勝ち抜いたプレイヤーであればそれほど難しくないレース。


ゴール前、緊張の一瞬

●朝日杯3歳ステークス



平坦で距離の短かった札幌競馬場でのレースに比べ、距離ものび、コース後半には急な昇り坂と難所が増える。ゲーム前半の山場となるレース。札幌競馬場でのレースのように力まかせでは、ゴールに到達するまでに持ち馬がバテてしまうため、十分にペースを考えて走らなければならない。このレースからコース上にアイテムが出現するので、馬の性質にあわせて使い分ければ圧勝も夢ではない。


またまた馬群は一丸

また、このレースをクリアすると、調教ステージに進むことができる。


ペース配分を間違えたか？

＊この後のステージに関しては次号以降で紹介していきます。

馬の状況をリアルタイムで知れる馬顔メーター！

レース画面左下に表示されるこのメーターによって、プレイヤーは自分の操作する馬の状況を一目で判断することができる。しかも、合計8種類の馬顔はどれも愛くるしく、馬への愛着も深まる。それぞれの表情を紹介しよう。

1 普通の顔
馬なり、加速1、加速2で表示



2 精悍な顔
加速3、加速4で表示



3 歯を食いしばる顔
MAX速度よりさらに加速した時に表示



4 いやがる素振り
最高速より速い領域での走行が一定時間続いた時に表示



5 何かがひらめいた時
馬が未知の力を発揮する状態をプレイヤーに知らせる時に表示。



6 哀願（おねだり）する顔
スパートが必要な時にボタン入力がない時に表示



7 笑顔
哀願やいやがり状態を脱出した時やグットアイテムを入手した時に表示。



8 疲れた表情
いやがりの状態で走行を続けた時に表示





METAL SLUG(仮名)

ポップでおしゃれなコンバットシューティングゲーム登場!

今回は、新作「メタルスラッグ」の魅力あふれる前半3ステージをストーリーとともに詳しく紹介しよう。

ナスカ		シューティング		190M	
MVS	発売日未定 価格未定	カセット	8月発売予定 価格未定	CD	9月発売予定 価格未定

戦争ものと聞いて、血をみるのはいやだと、尻ごみする人もいるだろうが、ご心配なく。このゲームのグラフィックはポップでユーモラス。駆ける戦車、逃げる兵士は劇画ちっくでおしゃれ。残虐さなど微塵も感じさせない。

気が小さくて蚊さえ殺すこともできないがコンバットを楽しみたい。そんなあなたにぴったりのゲームに仕上がっている。

プレイヤーは自機である戦車を操作。キャノン砲、バルカン砲などの攻撃手段を用いて歩兵や装甲車両、施設など、さまざまな敵を倒しながらステージを進んでいく。ステージの最後に待つボスキャラクターを破壊すると、そのステージはクリア。

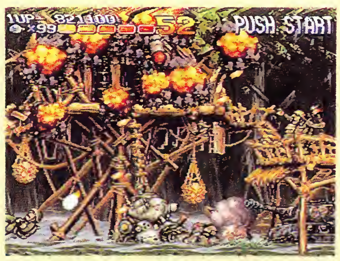
不敵に待ち受ける6つのミッション（ステージ）すべてをクリアして、勝利の美酒に酔ってくれ。

MISSON 1 絶対密林帯にて

モーデンの奇襲からからくも逃れたフィルとミチコ。そして、2輌のSV-001メタルスラッグ。

彼らはレジスタンスの輸送機のなか、ビルヌーブ大陸の熱帯雨林地帯の上空にあった。

ここは、元帥反逆軍の重要拠点のひとつ。降下用のパラシュートを装備して悪魔の森に降り立つメタルスラッグ。


妙にポップなジャングル

うっそうとしたジャングルのなか、浅い川を進む。居並ぶ潜水艦の残骸、森の木々を利用した敵施設。大瀑布を登りつめた時、敵の要塞高津770式爆撃機残骸要塞〝てつゆき〟が姿を現す。前時代の鉄の魔物の咆哮が大自然を震撼。元帥討伐の闘いの幕が今、切って落とされた。

MISSON 2 圧制都市にて

主要各都市を制圧したモーデンの侵略がついに小さな町にまでのびた。戒厳令のもと恐怖におびえる人々…。ゲルハルト市には安息の時がない。

頼みの綱はメタルスラッグだけだ。元帥反逆軍を退け、この町の市民を解放せよ！

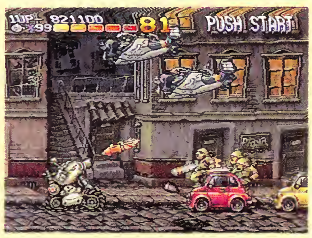
崩れ落ちる町並み、砕け散る商店街のディスプレイ…紅蓮の炎がゆらめき、陽炎の中に悪魔を見た。万能射程戦闘車〝アイアン・ノカーナ〟。

燃え上がるワインズレッドのボディは怒りの赤か。炎にまみれた決闘の中で本物の男の生きざまをかいま見た。

「敵でなければ…敵としてあんたと出会わなければ…」

苦い勝利を味わうフィルであった。


兵士の劇画ちっくな走り方が笑える


チョロキューをほうふつさせる軽自動車！

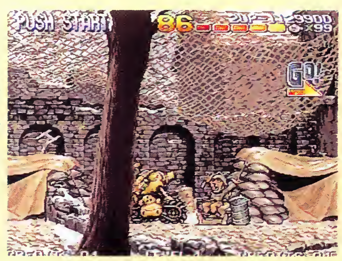
MISSON 3 地獄の鉄騎兵にて

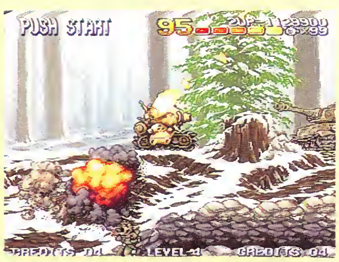
ゲルハルト市を後にしたメタルスラッグの行く手を元帥反逆軍の国境警備隊が阻む。

まだ雪の残るケイヒルトの森は元帥反逆軍の機械化兵力の中枢を担う前線基地であった。

国境線道路を越え、補給基地を破壊せよ！

樹々をなぎ倒し、敵歩兵陣地を突き進むメタルスラッグ。襲いかかる敵大戦車軍団。


制作者はガキデカファン？


暗い画面に白い雪が映える

やっとのことで森のはずれの第326高地にたどり着いたメタルスラッグだが、怒れる恐竜が眼前に立ちはだかる。

その正体は実験中の広域掃討兵器、SDV-001超度級砲〝谷王〟。怒りの雄叫びは雲を裂き天を焦がす。地形的不利を克服し、谷王の発進をくい止めるのだ！

＊後半3ステージは次号以降で紹介していくので、乞う御期待！

〈ストーリー〉

20××年、モーデン元帥が軍事クーデターを決行。その完璧なシナリオに従い、わずか170時間で、世界の主要都市は陥落。元帥の統制下におかれた。

もはや、なすすべはないと思われるなか、わずかながら生き延びていた正規軍が、地下で、反撃のチャンスをうかがっていた。

レジスタンスの一人、もと正規軍の開発員であるフィル・ジーン。彼は元帥討伐戦の主戦力となる、新型万能戦車、メタルスラッグの完成を急いでいた。

ある日、ごう音とともに、レジスタンスの秘密工場が砕け散る。ついに元帥反逆軍に秘密工場をつきとめられたのだ。もはやこれまでか…。

その時、がれきの中から2輌の戦車が姿を現した。強力なキャノン砲は元帥反逆軍主力戦車〝ジィ・コッカ〟を一撃のもとに葬り去る。

フィルがすんでのところで試作型メタル・スラッグSV-001を始動、発進させたのだ。さらに、それに寄り添うようにメタル・スラッグ-002も起動。操縦席にはフィルの最愛の恋人、ミチコ・ナカジマの姿があった。

今、たった2人の元帥討伐戦がはじまる……。

もう一度愛して♡

©SNK

忘れ去られたオールドゲームに今新しい息吹を!!

今月からはじまったこのコーナー。往年の名作ゲームを取り上げていこうという素晴らしいコーナーだ。当分の間は格闘ゲーム中心に展開する予定だが、紹介または攻略してほしいソフトがあったらハガキをジャンジャン送ってきてくれ! 栄えある第1回は『龍虎の拳』シリーズだ!!

1992年9月24日発売



「100メガショック! ネオジオ!!」でおなじみになった、100メガショックシリーズの第1弾。今ではSNK格闘ゲーム4本柱の1つとして数えられるほどに出世した。よかったねー(頬に涙)。かくいう私も、このゲームをやりたいがためにネオジオを購入し、今では格闘ゲームを主として10数本保有するまでに至っているのは、編集部内では周知の事実である。まあ、こんなことを書いていてもしょうがないので、サッサッと紹介していこう。

あの頃のゲームシステムで目新しかったのが、ズームイン・アウト機能。簡単にいうと、キャラ同士が近づくとキャラが大きくなり、離れると小さくなるという今では結構メジャーなものだ。最近では『風雲黙示録』で使われているのでも有名。

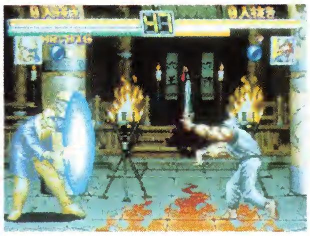
そして、現在のSNK格闘ゲームにつきものの挑発システムや、必殺技を使うのに気力がいる気力システムもこのゲームから採用されている。

とりあえずこのゲームの特徴はこんな感じだったと思う。

ちなみにMr.BIGとMr.カラテを出現させるには、1人プレイでそこまでいくか、メモリーカードにそこまでのデータをSAVEしておき、それをLOADさせれば対戦時に使うことができるのさ。



修業もこのゲームから



夢の対戦も可能だ

リョウ・サカザキ

●必殺技
虎煌拳　↓↘→+Aボタン
飛燕疾風脚　↙→+Bボタン
暫烈拳　→←→+Cボタン
●得意技
ビルトアッパー　→↓↘+Aボタン
●超必殺技
覇王翔吼拳　気力一定以上で→←↙↓↘→+Aボタン
龍虎乱舞　体力ゲージが1/4以下、気力ゲージが満タンのときに↓↘→+C・Aの順に押す

ロバート・ガルシア

●必殺技
龍撃拳　↓↘→+Aボタン
飛燕疾風脚　↙→+Bボタン
幻影脚　→←→+Cボタン
●得意技
ビルトアッパー　→↓↘+Aボタン
●超必殺技
覇王翔吼拳　気力一定以上で→←↙↓↘→+Aボタン
龍虎乱舞　体力ゲージが1/4以下、気力ゲージが満タンのときに↓↘→+C・Aの順に押す

藤堂竜白

●必殺技
重ね当て　↓↘→+Aボタン

ジャック・ターナー

●必殺技
超ドロップキック　↙→+Bボタン
極ナックルパート　↓↘→+Aボタン
スライディングキック　↓↘→+Bボタン

リー・パイロン

●必殺技
鉄の爪(上段)　↓↘→+Bボタン
鉄の爪(下段)　↓↘→+Aボタン
百烈疾風脚　↙→+Bボタン
百烈拳　→←→+Cボタン

キング

●必殺技
ベノム・ストライク　↓↘→+Bボタン
飛び2段蹴り　↙→+Bボタン
烈風脚　↓↙←+Bボタン

ミッキー・ロジャース

●必殺技
バーニングアッパー　↓↘→+Aボタン
ローリングアッパー　↓↘→+Bボタン

ジョン・クローリー

●必殺技
メガ・スマッシュ　↓↘→+Aボタン
フライングアタック　↙→+Aボタン
オーバードライブキック　↓↙←+Bボタン

Mr. BIG

●必殺技
グランド・ブラスター　↓↘→+Aボタン
クロスダイビング　↓↘→↗↑+Aボタン

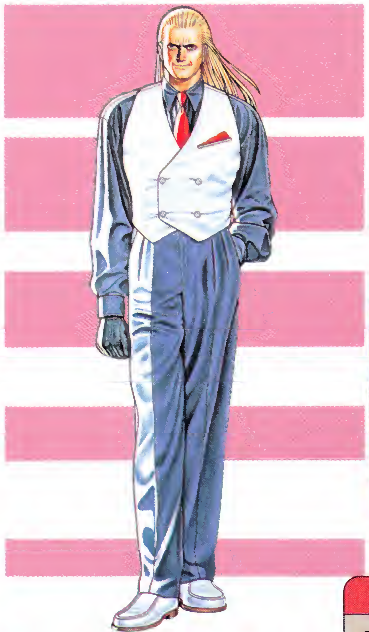
Mr. カラテ

●必殺技
虎煌拳　↓↘→+Aボタン
飛燕疾風脚　↙→+Bボタン
暫烈拳　→←→+Cボタン
●得意技
ビルトアッパー　→↓↘+Aボタン
●超必殺技
覇王翔吼拳　→←↙↓↘→+Aボタン

●この記事の必殺技のコマンドは自分のキャラクターが右を向いているときのものです

1994年2月3日発売

龍虎の拳2

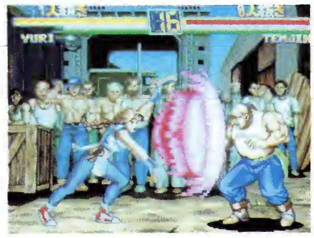


『龍虎の拳』が登場して1年ちょっと。満を持してかどうかは知らないが、あの龍虎の続編が帰ってきた！ その名も『龍虎の拳2』だ!!（ちょっと大ゲサ）。

前作との違いはというと、あまり大きな変更点はない。あるといっても投げのダメージを軽減する「受け身」（そういえば、前作では投げを持っていないキャラが多かったよな）や、新キャラが3人増えて12人（藤堂竜白が消えてしまった。シクシク）になったこと。そして忘れちゃいけないのが「隠し必殺技」の存在。これが全員についたことで、誰でも一発逆転が可能になったというわけ。

極めつけはノーミスでクリアすると、あの餓狼伝説シリーズで有名な「ギース」（しかも若い）が登場するのだ。でもプレイヤーキャラとしては使えないのさ（グスン）。





リー・パイロン

●必殺技
鉄の爪攻撃　↓↘→＋Aボタン
百裂拳　→←→＋Aボタン
華中鷹爪激　↓↑＋Aボタン
華中猛腕脚　↓↙←＋Aボタン
●超必殺技
真空空転爪　気力一定以上で→←↙↓↘→＋Aボタン
●隠し必殺技
華中飛猿爪　↓↙←↙↓↘→＋Aボタン

如月影二

●必殺技
気孔砲　↓↘→＋Aボタン
流影陣　↓↑＋Aボタン
天馬脚　↙→＋Bボタン
霞み斬り　↓↙←＋Aボタン
骨破斬り　→←→＋Aボタン
如月流連拳脚　↓↙←＋Bボタン
●超必殺技
斬鉄波　気力一定以上で↓↘→↘↓↙←＋Aボタン
●隠し必殺技
斬鉄蟷螂拳　←↙↓↘→↘↓＋Bボタン

テムジン

●必殺技
蒙古竜巻撃　←↙↓↘→＋Aボタン
蒙古雷撃弾　ニュートラル→↘↓↙←＋Aボタン
蒙古気弾壁　↓↘→＋Aボタン
蒙古大車輪投げ　ニュートラル→↘↓↙←＋Bボタン
蒙古連撃拳　↓↙←＋Aボタン
●超必殺技
蒙古蒙烈破砕弾　気力一定以上で←→←↙↓↘→＋Aボタン
●隠し必殺技
蒙古天武人乱舞　↓↙←→↘↓＋ACボタン同時押し

キング

●必殺技
ベノムストライク　↓↘→＋Bボタン
トルネードキック　→←→＋Bボタン
トラップショット　↓↑＋Bボタン
猛襲脚　↓↙←＋Bボタン
●超必殺技
ダブルストライク　気力一定以上で→←→↘↓＋Bボタン
●隠し必殺技
サプライズローズ　←→↘↓↙＋BCボタン同時押し

ジャック・ターナー

●必殺技
極ナックルパート　↓↘→＋Aボタン
超ドロップキック　↙↗＋Bボタン
ブレインショックバット　→←→＋Bボタン
ダイナマイトラリアート　→←→＋Aボタン
ボンバーダンス　↓↙←＋Aボタン
●超必殺技
極ヒップアタック　気力一定以上で←→↘↓↙←＋Bボタン
●隠し必殺技
ヘルダイビング　（敵近）→↘↓↙←＋Aボタン

ミッキー・ロジャース

●必殺技
バーニングアッパー　↓↘→＋Aボタン
ローリングアッパー　↓↘→＋Bボタン
チョッピングライト　↓↙←＋Bボタン
コンビネーション1　↓↙←＋Aボタン
コンビネーション2　↓↙←＋ACボタン同時押し
●超必殺技
プラネットゲイル　気力一定以上で→←↙↓↘→＋Aボタン
●隠し必殺技
ラッシュボンバー　↓↙←↙↓＋Aボタン

タクマ・サカザキ

●必殺技
虎煌拳　↓↘→＋Aボタン
飛燕疾風脚　↙→＋Bボタン
暫烈拳　→←→＋Aボタン
翔乱脚　→↘↓↙←＋Bボタン
鬼神激　↓↙←＋Aボタン
●超必殺技
覇王至高拳　気力一定以上で→←↙↓↘→＋Aボタン
●隠し必殺技
龍虎乱舞　↓↘→←→＋ACボタン同時押し

Mr.ビッグ

●必殺技
グランドブラスター　↓↘→＋Bボタン
クロスダイビング　←↙↓↘→＋Aボタン
ドラムショット　↙→＋Aボタン
スピニングランサー　←→↘↓↙←＋Bボタン
●超必殺技
ブラスターウェーブ　気力一定以上で←↙↓↘→←＋Aボタン
●隠し必殺技
ライジングスピア　（敵近）↓↘→↘↓↙←＋Aボタン

ジョン・クローリー

●必殺技
メガスマッシュ　↓↘→＋Aボタン
フライングアタック　↓↙←＋Aボタン
スパイラルレッグボマー　↓↑＋Bボタン
オーバードライブキック　↓↙←＋Bボタン
●超必殺技
メガスマッシャー　気力一定以上で→←↙↓↘→＋Aボタン
●隠し必殺技
アトミックスマッシュ　→←↙↓↘→＋BCボタン同時押し

リョウ・サカザキ

●必殺技
虎煌拳　↓↘→＋Aボタン
空中虎煌拳（横）　ジャンプ中に↓↘→＋Bボタン
空中虎煌拳（斜め下）　ジャンプ中に↓↘→＋Aボタン
飛燕疾風脚　↙→＋Bボタン
暫烈拳　→←→＋Aボタン
虎咆　→↓↘＋Aボタン
極限流連舞拳　↓↙←＋Aボタン
●超必殺技
覇王翔吼拳　気力一定以上で→←↙↓↘→＋Aボタン
●隠し必殺技
龍虎乱舞　↓↘→↘↓↙←＋Cボタン

ロバート・ガルシア

●必殺技
龍撃拳　↓↘→＋Aボタン
飛燕疾風脚　↙→＋Bボタン
幻影脚　→←→＋Bボタン
龍牙　→↓↘＋Aボタン
飛燕龍神脚　ジャンプ中に↓↙←＋Bボタン
極限流連舞拳　↓↙←＋Aボタン
●超必殺技
覇王翔吼拳　気力一定以上で→←↙↓↘→＋Aボタン
●隠し必殺技
龍虎乱舞　↓↘→↘↓↙←＋Cボタン

ユリ・サカザキ

●必殺技
虎煌拳　↓↘→＋Aボタン
砕破　↓↙←＋Aボタン
百烈ビンタ　→←→＋Aボタン
雷煌拳　↓↘→＋Bボタン
燕舞脚　↓↙←＋Bボタン
●超必殺技
覇王翔吼拳　気力一定以上で→←↙↓↘→＋Aボタン
●隠し必殺技
飛燕鳳凰脚　→←→↘↓↙←＋BCボタン同時押し

●「龍虎の拳2」で、隠し必殺技が使えるときの条件は体力ゲージが1／4以下、気力ゲージが満タンのときです

NEO・GEO FREAK番外編

“真説サムライスピリッツ武士道烈伝”とは？







SNK未公認／非公式情報

『な、なんと、根拠は噂!?』
『すると、それは虚根(きょこん)でござるか?』

ネオジオファンなら、SNKがNEO・GEOCD向けに『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』なるRPGを開発中だということは、とっくにご存じだろう。

ところでこのゲーム、サムライシリーズのキャラクターが登場するRPGで、年末に発売が予定されているということ以外は闇の中。オフィシャル情報誌といえども、その他の情報がまったく出ず、お手上げ状態。

そんなわけで、前号の予告でこのRPGの新情報を紹介するといっておきながら、新情報が入手できなかったことを、深くお詫び申し上げます。

しかし謝ってばかりいてもはじまらないので、今号では一部の信頼できる（?）『噂』をもとに、このゲームの概略を推測していこう。

ここだけは、オフィシャル情報誌の中の非公式情報ページということを、あらかじめおことわりしておく!!

登場キャラに覇王丸とナコルルがいる!?

『噂』によると、覇王丸とナコルルは登場キャラに入っているらしい。

覇王丸はサムライスピリッツシリーズの主人公ともいうべきキャラなので、当然といえば当然だが、もうひとりの主人公クラス、ナコルルの場合は微妙だった。

なにしろ前回の真サムではエンディングで死んでしまい、サムライシリーズの次回作には、その妹のリムルルが代わりに登場することが確実視されていたからだ。

ナコルルといえば、サムライシリーズのみならず、SNK、果ては日本の格闘ゲームの〝顔〟ともいうべき超人気キャラ。このRPGで復活することが本当なら、とても嬉しいニュースだ（多分これは間違いないと思われるが）。

敵キャラは天草、牙神?アンブロジアはどうなる?

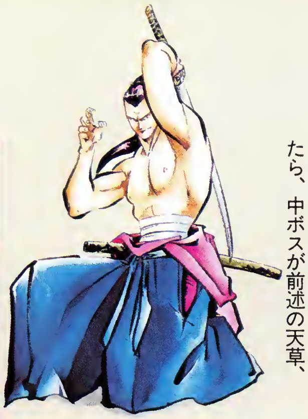
当然、覇王丸、ナコルルの2人はプレイキャラだろうが、敵キャラはどうなのか?

まずその候補の筆頭に挙げられるのが、天草四郎時貞だ。真サムでの彼の位置づけというものは確かに割り切れない部分もあったが、なにしろ一度は暗黒神・アンブロジアに魂を売った男。容貌といい、性格といい敵キャラにもっともふさわしい存在といえるのではあるまいか。ファンの方には申し訳ないが…。

次に敵キャラ候補として挙げられるのが、あの牙神幻十郎。冷酷で残忍な彼の性格は、仮にそれが不幸な生い立ちに起因するとしても、やはり敵キャラにふさわしいことこのうえなし。どう転んでも〝いいお侍〟の役はまわってこな



※このページの情報は、不確定な噂をもとに編集しております。また掲載しているイラスト類はすべて、サムライスピリッツシリーズのものです。



いはず。

この2人がボスキャラクラスだとしたら、アースクェイクや不知火麻衣に殺された不知火幻庵あたりが中ボス級か。

世界観の設定は『真説』と『新説』の違いから類推

ただ、もしラスボスに暗黒神・アンブロジアかそれに類するキャラが控えているとしたら、中ボスが前述の天草、牙神あたりで、アースクェイク、幻庵らは仮に登場してもザコ敵級か、ただの登場人物ということになりそう。

そしてその公算がけっこう高かったりする。このあたりの根拠は『真説』であって、『新説～』ではないというところに起因する。これまでのサムライシリーズの設定を覆してしまうようなストーリー&キャストをもってくるなら、『新説～』になるのではないか。むしろこれまでの設定を修正・統合したものになるという考え方が自然だろう。

ところで、前作のラスボスだったミヅキはどうか。

彼女の場合は真サムのエンディングを見る限り、あくまでも利用されていただけで、今は"フツーのおくさん"になっているはず。多分出るとしても、狂死郎の奥さんとかのチョイ役っぽい。

"いい者"の候補は十兵衛、ズィーガー、狂死郎?

その他のプレイキャラの候補としては、十兵衛、狂死郎、ズィーガーなどといった真サムライの設定で、重要な役割を果たしていたキャラ(「アンブロジアを取り巻く魂の設定」参照)だ。

このパターンなら、真サムライの設定に準拠することになるだろうから、ラスボスは暗黒神・アンブロジアで決まりという気もする…。

他では、好感のもてるところでガルフォード。またチャムチャムかシャルロットも、ぎりぎりのプレイキャラ候補といえるかもしれない。

それにナコルルが出る以上、その家族(特にリムルル)もなんらかの形で出てきそうだし、プレイキャラはともかくとして、通りすがりの旅人として橘右京とか…。

いずれにせよ現状では登場キャラの人数も、使用できるプレイキャラの人数もはっきりしていない。またチームを組んで物語が進むのか、単独になるのかも気になるところ。

必殺技が使えてアクション要素も加わる?

もうひとつの『噂』は、コマンドによる必殺技が使えるということ。

ただ単に必殺技が使えるのではなく、コマンド入力するというところがミソだろう。

これまでのRPGの格闘シーンは、大別すると3つのパターンに分けることができる。

まずは『ドラ○ンク○スト』に代表されるような、プレイキャラと敵キャラが交互に攻撃し合い、プレイキャラは技や魔法を選ぶだけというパターン。

さらに『ファイ○ルファン○ジーVI』に代表されるような、交互に攻撃するところは同じでも、コマンドにより必殺技を出すことができるパターン(強力な必殺技ほどコマンドが難しく、失敗する確率も高くなる。もちろんコマンドのない通常攻撃も選べる)。

そして一部のパソコン系RPGに見られるような、格闘場面だけが独立して、普通の格闘ゲームのようにランダムに攻撃し合い、もちろん必殺技も使えるというパターンだ。

コマンドを入力するということなので、『ドラ○ン～』のパターンはないだろう。恐らく『ファイ○ル～』に代表されるコマンドありの交互攻撃パターンか、まったくのランダムパターンということになりそうだ。

もちろん他のパターンも考えられなくはないが、『サムライスピリッツ』というタイトルの大きさや、"SNKとRPGという関係"ということを考えれば(?)、あまり大きな冒険はしそうもないように思われる。

興味は尽きないRPGの「サムライ」

その他にも、使用できる必殺技のこれまでのシリーズとの関係や、設定に影響を及ぼす新キャラの登場はあるのか、また全体的なグラフィックや、音楽、操作性、さらに武器の選択が可能かどうかなど、興味は尽きない。

いずれにせよ、単なるRPGではなく、アクション的な要素が盛り込まれたものになることは間違いなさそう。

そしてあの魅力的なキャラたちが華やかに彩る世界観…。一日も早い情報公開(!)に、大いに期待したい。

失礼いたしました～!!

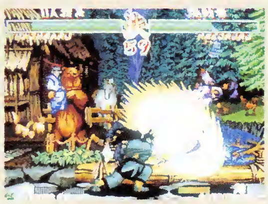
この方たちの立場は?

❶覇王丸	◎	㉑リムルル	▲
❷ナコルル	◎	㉒お静	▲
❸天草四郎時貞	○	㉓お圭	△
❹牙神幻十郎	○	㉔楓	・
❺柳生十兵衛	○	㉕真蔵	×
❻千両狂死郎	○	㉖勘蔵	×
❼ナインハルト・ズィーガー	○	㉗あざみ	・
❽アースクェイク	▲	㉘ざくろ	△
❾不知火幻庵	▲	㉙むくろ	△
❿シャルロット	▲	㉚たたり	△
⓫チャムチャム	▲	㉛のろい	△
⓬タムタム	・	㉜ママハハ	○
⓭ガルフォード	○	㉝パピィ	▲
⓮橘右京	▲	㉞パクパク	×
⓯服部半蔵	△	㉟ピエール	×
⓰王虎	△	㊱かえる	△
⓱花諷院和狆	×		
⓲黒子	▲		
⓳羅将神ミヅキ	△		
⓴アンブロジア	○		

◎=ほぼ確実(99%)　○=かなり期待できそう(75%以上)　▲=微妙(60%)　△=やや苦しい(45%以下)　×=ほぼ無理(30%以下)　・=問題外(15%未満)

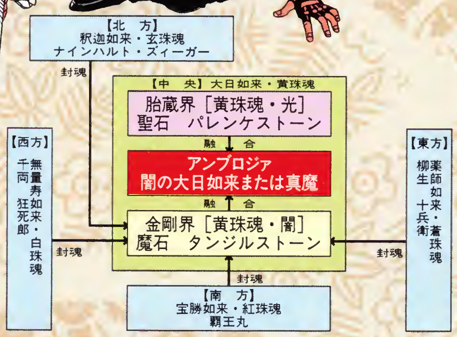
※この表はネオジオフリーク編集部にて可能性を推測して作成した。❶～⓴まではプレイキャラまたは敵キャラとして登場するか否か。それ以下は単に登場するか否か。







アンブロジアを取り巻く魂の設定





ロビーで行きたいブースの確認ができる

'95東京おもちゃショー

SNKブースは話題作がズラり!

今年もネオジオは格闘ゲームで決まり! かな?

毎年恒例のおもちゃの祭典「東京おもちゃショー」が、6月1日から4日まで幕張メッセで開催された。

開催日は3日、4日が一般公開日で、小売店や関連業者、そして我々のようなプレス関係は1日、2日に入れるようになっていた。

我々が乗り込んだ日は開催初日の6月1日。少しでも早く最新ソフトが動いている姿が見たいという思いは、誰でも同じ。急ぎ足で会場内へと足を踏み入れた。

ネオジオ関係のゲームはSNKブースに展示されており、その1番目立つ場所に設置してあったハドソンの『天外魔境真伝』(旧作品名、対戦型格闘ゲーム)と、ネオジオ期待の新作シューティング『パルスター(仮称)』は、初公開ということで、かなり注目されていたようだ。そのため、人だかりが途絶えることがなく、我々もなかなかプレイすることができなかった。

プレイしてみた感想だが、『天外魔境真伝』は登場キャラクターがその筋ではおなじみのものばかりだったので、元のゲームを知っている人や小・中学生以下の小さな子供たちに人気がでそうなゲームといった印象を受けた。必殺技も出やすく、かなり丁寧に作られているソフトだ。これなら格闘ゲームの初心者にも受け入れられるだろう。

それとは逆に『パルスター(仮称)』は、昔からのシューター(シューティングゲームを愛する人たち)が泣いて喜びそうな作りになっており、かなり玄人好みに仕上がって

東京おもちゃショーレポート!!

パルスターと天外魔境真伝の人気が高かった



ブースの入り口は人通りが激しかった



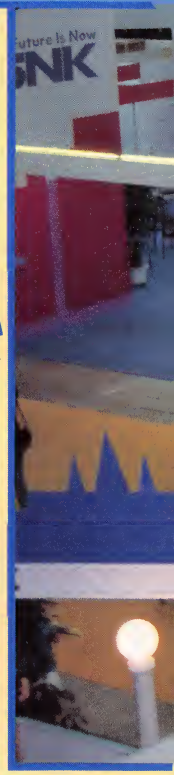




あちこちで
対戦を楽しんで
いる人たちが見られた



最新ゲームは必ず誰かしらプレイしていた





発売後のゲームを楽しむ人も…



ブースの中央には最新CDゲームが
列をなしていた



各所に多数のNEO・GEOCDが
設置してあった



ブースの奥には登場間近の
新作ゲームがズラリ！

いた。最近のシューティングゲームでおなじみのため撃ちのほか、連射することでパワーアップするショットなどは、シューター心をくすぐるものがあった。

またこれ以外にも、すでにゲームセンターなどで稼働中の『ワールドヒーローズパーフェクト』も出展されており、こちらも対戦などでかなり盛り上がっていたようだ。

一通りゲームをプレイしたあとに、人込みを抜けブース内に入ると、今まで発売されたCDソフトや、まだCDソフトとして発売されていないゲームがたくさんセッティングされていた。その中でも一際目立っていたのが『風雲黙示録』。ブース内に10数ヵ所も設置されており、あちこちでプレイしている姿が見られた。もちろん『餓狼伝説3』も対戦で熱く燃える人の姿が目立っていた。

また、そのブース内の奥にはまだ登場していない話題作、『神竜戦記』や『超人学園ゴウカイザー』、『ステークスウィナー』などが出展されており、ゲームセンターでの登場する時期が近くなってきたせいか、これらの台の前にも人が集まっていた。

実際プレイしてみると、『超人学園ゴウカイザー』は、大張正己先生が描いたキャラクターの個性がやはり強烈。また「必殺技トレースシステム」など、新しいシステムも導入し、期待通りの出来だった。

『神竜戦記』は、操作方法が多すぎるという点は気になったが、これも慣れれば気にならないだろう。「魔法」という一風変わった趣向が、うまくゲームシステムに取り込まれているという印象を受けた。

最後に『ステークスウィナー』だが、ネオジオ初の競馬ゲームということで、かなり注目されていた。やはり、他の媒体でよく発売されている育成型シミュレーションとは違い、アクションゲームになっている点が目新しかったようだ。とはいっても、CD版では育成シミュレーションのモードが追加される予定なんだけどね。

今年のSNKブースは、昨年のおもちゃショーと同様に『天外魔境真伝』や、『風雲黙示録』といった格闘アクションゲームに人気が集中していたようで、やはり格闘ゲームといえばネオジオというコンセプトは今年も続きそうだ。

しかし、何人かの人たちにインタビューしてみた感じでは、ユーザーの方やファンの立場からいえば、格闘ゲームばかりでなく、いろいろなジャンルのゲームが発売されるのを望んでいる人が非常に多かった。それらを充実していくのがこれからの課題ではないか我々は感じた。

とまあ、後半部分は堅い感じのレポートになってしまったが、おもちゃショー全体としては、今回も好評で初日から1万人を突破するほどの盛況ぶりだった（ただK.O.F.'95が出展されていなかったのは残念だったが）。

来年のおもちゃショーでは、さらに成長したおもちゃの祭典が見れそうだと思いながら我々は会場を去っていくのだった。

NEO・GEO FREAK

Bigプレゼント



①ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 CDソフト（SNK） 3名

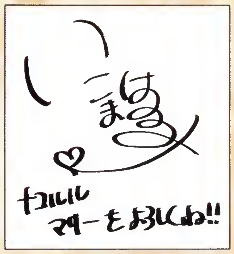
（実際のジャケットとは異なります）



②鈴鹿8H耐Tシャツ（SNK） 5名



③'95東京おもちゃショークリアファイル（SNK） 20名



④生駒治美サイン色紙 3名



⑤ワールドヒーローズパーフェクト CDソフト（ADK） 3名



⑥ワールドヒーローズパーフェクト MVSインスト&ポップセット（ADK） 1名



⑦マッドバンダナ（ADK） 3名



⑧ワールドヒーローズパーフェクト ポスター（ADK） 10名

〈ADK既発CDソフト⑨〜⑲　各1名〉

⑨ニンジャコンバット CDソフト（ADK）



⑩マジシャンロード CDソフト（ADK）



⑪ニンジャコマンドー CDソフト（ADK）



⑫ラリーチェイス CDソフト（ADK）



⑬ラギ CDソフト（ADK）



⑭痛快GANGAN行進曲 CDソフト（ADK）



⑮クロススウォード CDソフト（ADK）



⑯クロススウォードII CDソフト（ADK）



⑰ワールドヒーローズ CDソフト（ADK）



⑱ワールドヒーローズ2 CDソフト（ADK）



⑲ワールドヒーローズ2JET CDソフト（ADK）





⑳ファイナルロマンス2置き時計（ビデオシステム） 5名

応募のきまり

ハガキにご希望のプレゼント番号（必ず何号かも明記）・住所・氏名・年齢・職業・電話番号、そしてネオジオフリークへのご意見・ご希望をご記入の上、応募券を貼付し左記宛先まで。
〒112東京都文京区水道2−1−201 ㈱芸文社分室
NEO・GEO FREAK編集部「3号プレゼント」係。
締切りは8月1日（消印有効）。発表は5号（9月10日発売号）誌上。

ネオジオフリーク発刊号プレゼント当選者発表!!

①餓狼伝説3CDソフト
●野田純哉・兵庫県／宇土泰生・滋賀県／吉原百合子・北海道／大原宏和・栃木県／佐藤光雄・千葉県
②餓狼伝説スペシャルCDソフト
●榎本義隆・埼玉県／雲和成・滋賀県／河瀬悟史・岐阜県／川村淳・福岡県／大沢義行・福島県
③真サムライスピリッツCDソフト
●坂詰正洋・新潟県／泉一崇・千葉県／松田哲史・三重県／関本大輔・福島県／井川将志・埼玉県
④風雲黙示録CDソフト
●岡田恒夫・長崎県／尾崎洋志・千葉県／福永直人・広島県／倉本紗希・香川県／関和弘・長野県
⑤ギャラクシーファイトCDソフト
●平山真・福岡県／川岡志保里・徳島県／西田果絵・三重県／佐藤悠・京都府／土子泰弘・茨城県
⑥ダブルドラゴンCDソフト
●菅野正浩・神奈川県／小野田宏明・群馬県／勝野淳・岐阜県／今野龍悦・秋田県／内田剛史・岡山県
⑦ワールドヒーローズ2JETCDソフト
●長江岳人・愛知県／宮村慶・島根県／舟橋伸子・愛知県／中村泰三・長崎県／結城和徳・福島県
⑧クイズ・キング・オブ・ファイターズCDソフト
●田中義幸・奈良県／宗像繁・愛知県／瀬戸隆一・神奈川県
⑨餓狼伝説3ポスター
●石倉邦政・滋賀県／工藤充・神奈川県／富樫誠・千葉県／光本信浩・大阪府／見城拓朗・東京都／和田大祐・宮城県／鈴木泰広・静岡県／木下秋男・愛知県／集山仁史・岐阜県／山本俊・北海道 他10名様
⑩風雲黙示録ポスター
●大西純一・兵庫県／石塚純一・愛知県／額田裕之・大阪府／宮川仁史・群馬県／前田晋二郎・大阪府／飯塚彰・東京都／鈴木真弓・埼玉県／木崎達也・青森県／成田早智子・奈良県／小泉剛・山梨県 他10名様
⑪超人学園ゴウカイザーポスター
●木村信二・東京都／和田孝史・石川県／茂原直樹・鹿児島県／酒井満・兵庫県／須藤耕也・岡山県
⑫ダブルドラゴンポスター
●西川徹・静岡県／松井孝司・鳥取県／原田基・東京都／小島聡・長野県／進藤丈二・佐賀県
⑬餓狼伝説3Tシャツ
●小林秀行・東京都／小口久美子・長野県／田中善朗・群馬県／石川勝也・茨城県／福沢一樹・長野県／柳田稔・千葉県／浜村崇文・島根県／海老原弘志・東京都／渡辺裕太・千葉県／佐田和範・広島県
⑭痛快GANGAN行進曲Tシャツ
●久宝亜梨香・広島県／山本めぐみ・福岡県
⑮真サムライスピリッツテレカ
●佐久間圭介・岐阜県／石栗明・新潟県／杉村弥生・広島県／久保村正一・長野県／高楊亜紀・佐賀県／田中秀・千葉県／引間亮介・埼玉県／藤原大輝・愛知県／西川滋之・和歌山県／喜多孝・三重県 他2名
⑯神竜戦記イラストボード
●山下賢一・埼玉県／伊藤智則・東京都／治村富通・愛知県／大野和彦・広島県／三石憲之・山形県／辻悦史・山口県／笹井博司・群馬県／戸川芳樹・福岡県／大塚達雄・東京都／笠和徳・山梨県
⑰ビューポイント設定資料
●猪狩茂雄・福島県／橋本彰浩・兵庫県／宇田津知春・宮崎県／岡部知行・神奈川県／福田哲郎・石川県
⑱大張正己先生サイン入り色紙
●西岡稔・徳島県／新堀聡子・北海道／島田美和子・福井県／新島譲・千葉県
⑲ADKオフィシャル同人誌
●大嶋幸治・大阪府／東園清隆・福岡県／前田智子・東京都／田中あさか・京都府／小林郁美・千葉県
⑳餓狼伝説3下敷き
●浅見友介・埼玉県／小島千佳・三重県／三田勝也・兵庫県／田崎絵里子・愛知県／高野俊秋・山形県／犬飼直樹・岡山県／久保田有紀・神奈川県／続慎也・兵庫県／鈴木一成・大分県／佐久間隆行・福島県
㉑劇場版「餓狼伝説」セル画
●後藤圭介・大阪府／楠野圭一・愛媛県／森淳子・静岡県／須永厚史・東京都／成瀬記代子・石川県／竹下裕登・広島県／三澤由美子・山梨県／永岡美樹・山口県／倉持裕司・茨城県／野中美幸・栃木県 他90名

以上のみなさん（敬称略）が当選です。おめでとうございます!

NEO・GEOCDモニター当選者発表!!

●橋場理奈・北海道／阿部稔彦・神奈川県／木下多津子・福井県／阿久津和則・埼玉県／五十嵐健吾・東京都

以上のみなさん（敬称略）にモニターをお願いします。発送は3号の発売日の予定です。レポートよろしくお願いします。

応募券

カラーイラストコーナー



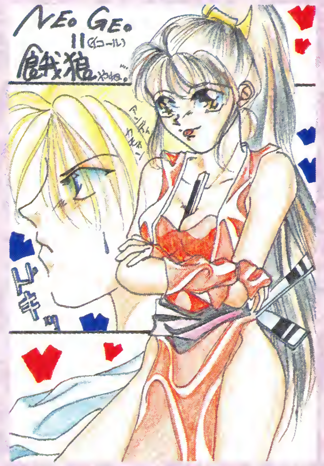
●PN／桔梗屋弥生（福岡県）
返り血をあびながら、不敵に微笑む幻十郎。
俺は、こんな奴にあったら、ぜったいに土下座するっすぅー。



●PN／水竜月るん（青森県）
うーん！ ベニィしびれるっすぅー！ でも、彼をみてると昔なつかしいアニメ「破壊拳ポリ○ー」が、俺の頭を駆け巡るぅ～！



●PN／江利チエコ（東京都）
「河豚毒と私」私が、河豚毒を初めて見たのは焼け野原の東京だった。あのころは食べる物もなく私は…。
あれ！ なんのコーナーだっけ。



●PN／林朱根（大阪府）
骨法の使い手から忍者になりつつあるアンディ。格闘センスあふれる彼も、舞の胸の扇子にゃかなわないってか！（だ、駄洒落だよ… トホホ…）



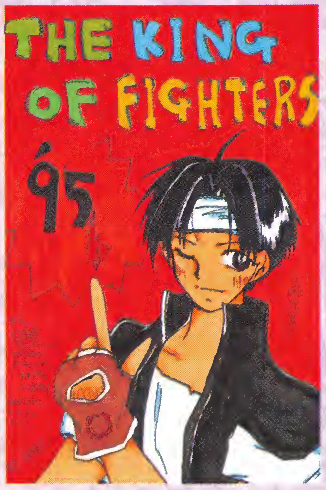
●PN／水沢潮（佐賀県）
K・O・F'95にも、怒チームはエントリーされてるよ！
こんどは、カーネル・ハイデルンおじさんも描いてくでー。



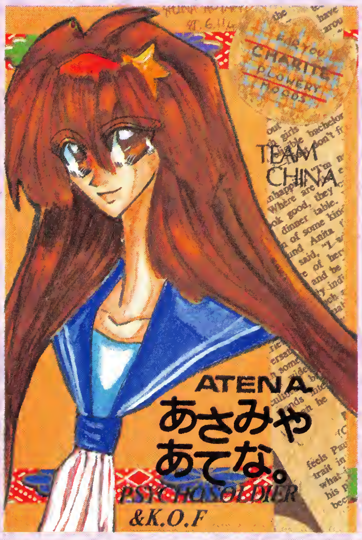
●PN／みずきさら（兵庫県）
根強い人気の舞ちゃん！ やっぱり必殺技をひねりだしているイラストは、華があるねぇ。
K・O・F'95の舞ちゃんも期待大。



●PN／せいがゆうら（北海道）
おらぁ、たしかに見たんだよ。野良仕事さしているときに、まぶしい光の中から宇宙人が…。あれ？ これリトルグレーのイラストだよね…



●PN／邪紗那（東京都）
ファイヤースターターというと格好いいけど、ようするに人間チャッカマンなんだよねぇ…。（も、物を投げないで、冗談ですから…）



●PN／青山椎菜（宮城県）
SNKの元祖ヒロイン麻宮アテナちゃん。サイコソルジャーだけに、最古のキャラクターなんちて。（また、だじゃれ…疲れてんのかなぁ）



●PN／夢々（埼玉県）
へへへ…約束どうりブツはカラーページに載せたぜ。報酬は手はずどうりスイス銀行に振り込んでおいてくれ！（コメントになってないなぁ…）



●PN／NASA-T（東京都）
おっ！ 早くも天外魔境真伝のイラスト登場。新しいゲームのイラストはポイント高い！ みんなどんどん送ってね！ では、ごきげんよう！

プレゼントクイズ?!

★クイズに答えてテレカをもらおう!★

Q.1 J.マキシマムのハイパージョニースペシャルのMAXが単体で相手にHITした場合、何段攻撃になる?
①4段攻撃　②28段攻撃　③31段攻撃　④35段攻撃

Q.2 ジャンヌのMAXエンジェルアローは最高で何段攻撃になる?
①100段攻撃　②5段攻撃　③序二段攻撃　④21段攻撃

Q.3 J.カーンの蒙古忍這(しゃがみ前進)の時、ライフゲージの下の字幕表示は?
①ロコツにちかづく…　②さりげなくちかづく…　③さりげなくためる…　④きしゅうじゃあっ!!…

問題の答えを官製はがきに書いて応募してください。正解者の中から抽選で30名様に、
ADK特製『パーフェクト書き下ろしイラストテレフォンカード』をプレゼントいたします。
※発表は商品の発送を持って代えさせていただきますので御了承ください。
応募方法：官製はがきにクイズの答え・お名前・年齢・住所・何か一言を御記入の上下記まで御応募ください。
応募期間：7月21日～8月10日　※8月10日消印有効
宛　　先：〒362 埼玉県上尾市愛宕1-16-8 レーベンビル4F ㈱エーディーケイ『プレゼントクイズ』係まで。



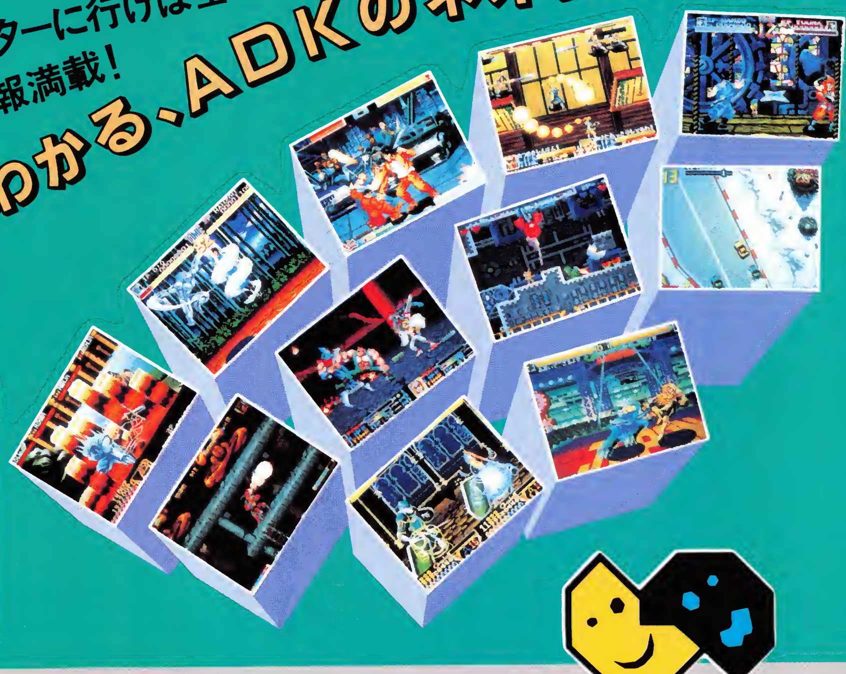
続々発行!

ADK特製WHパーフェクト攻略豆本

ワールドヒーローズパーフェクト スーパーテクニックコレクション

ワールドヒーローズパーフェクトの攻略本発行!
ゲームセンターに行けば全てがわかる特別豆本だ!
対戦を熱くする㊙情報満載!

プレイすれば違いがわかる、ADKのネオジオCD!



エーディーケイNEO・GEO CDラインナップ

タイトル	発売予定日	価格(税別)	タイトル	発売予定日	価格(税別)
マジシャンロード	好評発売中	¥4,800	ワールドヒーローズ2	好評発売中	¥5,800
ニンジャコンバット	好評発売中	¥4,800	ワイルドヒーローズ2JET	好評発売中	¥6,800
ラギ	好評発売中	¥4,800	痛快GANGAN行進曲	好評発売中	¥6,800
クロススウォード	好評発売中	¥4,800	クロススウォードII	好評発売中	¥5,800
ラリーチェイス	好評発売中	¥4,800	ワールドヒーローズパーフェクト	7月21日	¥8,800
ニンジャコマンドー	好評発売中	¥4,800	バラエティー将棋(仮称)	未定	未定
ワールドヒーローズ	好評発売中	¥4,800	オリジナルRPG(仮称)	未定	未定

NEO・GEO CD
※NEO・GEOはSNKの登録商標です。

ADKテレホンサービス　最新ソフトのお知らせ㊙先取り情報等、お得な内容満載
TEL.048-775-2347
電話番号はお間違えなく

ADKネオジオCD店頭イベント実施!(お問い合わせは、ADK営業部まで)


CD版
7月21日発売
定価¥8,800(税別)
「CD専用オリジナルモード」で、
さらに興奮、さらに白熱。
「ワールドヒーローズパーフェクト」CD版は、
「アーケードモード」・「CDモード」・「対戦モード」から選んで楽しめるソフトだ！
噂の「ディオ・ゴクウ・ゼウス」が使えるCD専用オリジナルモード！
驚異的な究極奥義、徹底追求した対戦バランス、まさに完璧な
「パーフェクト」が、いよいよ登場だ！
WORLD HEROES PERFECT TM
©SNK/ADK1995
ADK
株式会社エーディーケイ 営業部
〒362 埼玉県上尾市愛宕3-2-15 ADKビル TEL.048(775)2412代 FAX.048(775)2198

ネオジオフリーク VOL.3
速報！ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
SNK公認オフィシャル情報誌
芸文社

ネオジオフリーク
NEO·GEO FREAK 1995 VOL.3

1995年7月20日発行／発行人／中西吉永 編集人／勝俣 篤
発行／株式会社 芸文社 〒170東京都豊島区東池袋3-7-9
☎03・5992・2051（営業）☎03・5395・6314（編集）
580YEN
（本体563yen）
芸文社



雑誌 63638—49
T1063638490581